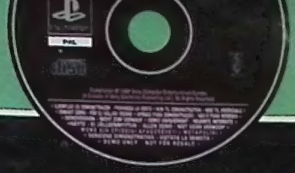


EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

MICRO MANIACS, DEMOLITION RACER, PLAYER MANAGER 2000, PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY, RENEGADE RACERS

PlayStation

SVENSKA PlayStation® Magasinet

NUMMER 29

SYPHON FILTER 2

RECENSION AV AGENTLIRET SOM SKJUTER SKARPT

15 SIDOR PS2

VI VAR PÅ LANSERINGEN
ALLA SPEL TESTADE •
PREVIEW PÅ NYA BOND-SPELET • SÅ SPELAR DU DVD-FILMER • KVALITETS-PROBLEMEN • GENOMGÅNG AV ALLA KONTAKTER

24 RECENSIONER!

6 nya Platinum-spel
Rollcage Stage II
Superbike 2000
Urban Chaos
Micro Maniacs
ECW Hardcore
WWF Smackdown
Colony Wars: Red Sun
Star Ocean: The Second Story
UEFA Champions League
Premier Manager 2000
Syphon Filter 2
Fear Effect
Suikoden II
Star Ixiom
Spec Ops
Re-Volt
Glover
Dune

MICRO MANIACS

GALEN RECENSION & SPELBAR DEMO AV NYA PARTYSPELET

TÄVLA OCH VINN HETA PRYLAR

KÖRT FAST? VI HAR TIPS & FUSK

Sveriges officiella PlayStation-tidning

TIDSAM 0740-05
MAJ 2000 59:-

Enter a fantasy world where knights and magic live and a long-lost legend is about to be told...
VANDAL-HEARTS II
PlayStation
KONAMI
www.konami-europe.com
Konami of Europe Skandinavian Huvudkontor, Box 9091, 10272 Stockholm.
Tel.: 0046-8-428-8790, Fax:0046-8-428-8791
© 2000 Konami Co., Ltd.

Prenumeration

Helår (13 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

Redaktion

Chefredaktör: Tommy Rydling
Layout: Andreas Frisk och Lena Lauren
Korrektur: Therese Friberg
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare

Daniel Törnqvist
Magnus Larsson
Pidde Andersson

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Jez Bridgeman, Milford Coppock, Simon Middleweek, Cathrine Channon, Dan Mayers, Nicky McClure, Andrea Toal, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Costanzo, Jes Bickham, Sam Richards, Steve Bradley, David Harrison och Oliver Hurley

Produktion

Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Utgivare

Medströms Dataförlags AB
112 85 Stockholm
Tel: 08-692 66 00 Fax: 08-650 97 05
E-post: psm@atlantic.medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlags AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

Tidningens innehåll är © 2000 Medströms Dataförlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403-4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1999. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga

Red. har ordet

Vi har *Metal Gear Solid* att tacka för mycket. Det var spelet som startade en ny genre inom TV-spel: sneak 'em up i stället för shoot 'em up. Plötsligt blev det viktigare att smyga omkring osedd och vara på sin vakt än att springa runt och skjuta som en galning till höger och vänster. Och blev man väl tvungen att göra någon illa så gjorde man det med en ljuddämpad pistol för att ingen skulle höra.

Denna fokusering på att smyga omkring osedd har smittat av sig och kan till och med ses i ett spel som *Colony Wars: Red Sun*. Det är ett rymdstridsspel, så vanligtvis förväntar man sig inte att ord som "stealth" och "surgical strike" ska ingå i uppdragsbeskrivningarna. Men de gör faktiskt det. Och spelet är det bästa hittills i serien.

Syphon Filter hade nog aldrig sett dagens ljus om inte *Metal Gear Solid* funnits. I *Syphon Filter 2* är många av updragen smygbaserade. Ibland har du inte ens några vapen till ditt förfogande. Ett actionspel utan vapen – en tanke som var enbart löjeväckande för bara något år sedan.

Jag skulle vilja påstå att *Metal Gear Solid* står för en smartare, mer human och framför allt roligare spelupplevelse. Smartare, eftersom man måste tänka efter innan man gör något. Mer human, eftersom det ofta går ut på att skada så få människor som möjligt. Och slutligen roligare, eftersom spelen känns mer verkliga och spännande.

Därför är det så roligt att se att det upplägget smittar av sig på så skilda spel som *Syphon Filter 2* och *Colony Wars: Red Sun*. Vi recenserar båda dessa spel i det här numret av tidningen. Ja, vi recenserar faktiskt *Metal Gear Solid* också, eftersom det släpptes som Platinumspel nyligen. Tack, *Metal Gear Solid!*

Jo, så var det en annan sak också. Vi hade ju utlovat en recension av *Colin McRae Rally 2* i detta nummer. Spelet är försenat till juni fick vi just veta, så det blir ingen recension förrän i nästa nummer. Att recensera ofärdiga spel får andra tidningar syssla med.

Tommy Rydling

Tommy Rydling (Chefredaktör)

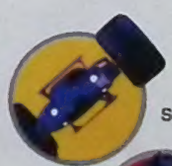
UR INNEHÅLLET

Syphon Filter 2 68
Tuffaste agentspelet är tillbaka, och det med besked! Tung recension.

16 sidor PS2 30
Vi har provspelat nya Bondspelet, gått på massa och går igenom alla kontakter på PS2.

Micro Maniacs 58
Multiplayer-festen kan börja! Stor recension och spelbar demo.

Tävling 74
Vinn det tuffa fotbollsliret *UEFA Champions League!*



Tips 72
Som vanligt har vi massor av tips och fusk för dig som kört fast i något spel.

Recensioner 49
Pålitliga recensioner av de senaste spelen, med början på sidan 49.

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 29
MAJ 2000

sidan 58

Micro Maniacs

Den här killen är en av galningarna du kan tävla med i nya toppliret.

sidan 68

Syphon Filter 2

Gabriel Logan är en tuff agent i ett tufft spel. Mitt i prick!

PÅ RITBORDET

World Touring Cars 12
Uppföljaren till dunderliret *TOCA 2*.

Mille Miglia 13
Kör gamla klassiska bilar i en obskyr tävling.

F1 Racing Championship 14
Ubi Soft hoppas att de har ett bra F1-spel på gång. Det tror vi att de har.

PROVSPELAT

Everybody´s Golf 2 16
Dags för gullig golf igen. Varför inte?

Gekido 17
Double Dragon i modern tappning.

Ghoul Panic 18
Tänk snabbt i detta ljuspistolspel.

Jimmy White´s 2: Cueball 19
Möt riktiga biljardproffs i detta kuliga spel.

MediEvil 2 20
Benranglet Dan är tillbaka – rangligare än någonsin.

Need for Speed: Porsche 2000 22
Vad sägs om att bli testförare åt Porsche?

N-Gen Racing 23
Racingspel med en liten udda detalj: man flyger flygplan i stället för att åka bil.

Radikal Bikers 24
Leverera pizzor så snabbt som möjligt.
Snacka om radikalt.

Silent Bomber 25
Spelet som flörtar med gamla *Bomberman*.

Speedball 2100 26
Snart dags för nedsläpp i denna brutala sport.

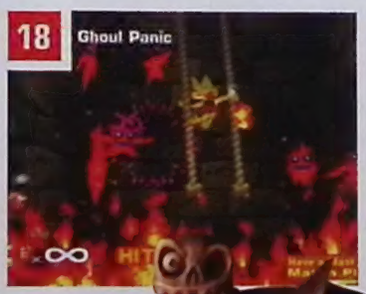
F1 2000 28
Electronic Arts ger sig in i Formel 1-branschen.

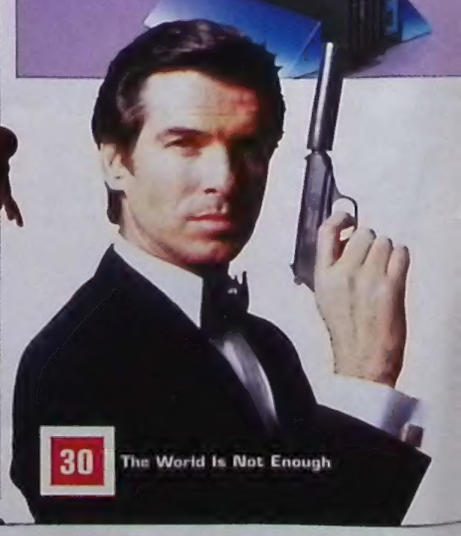
ANALYS

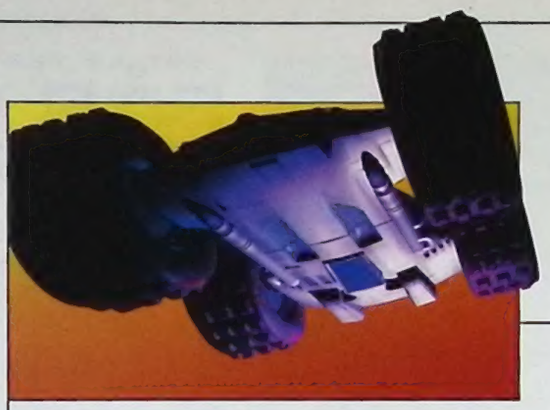
The World is not Enough 30
Stor artikel om nya Bond-spelet till PlayStation2.

Vi går på festival 34
Alla nyheter från lanseringen av PlayStation2. Vi har provat alla nya PS2-spel!

PS2-special 44
Så spelar du DVD-film på din PS2. Vi visar alla kontakter på maskinen och svarar på era PlayStation2-frågor.



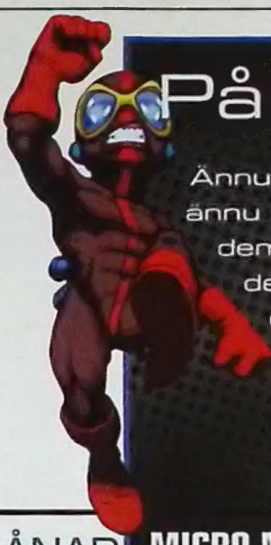




sidan **49**

Rollcage Stage II

Bilspelet där du kan köra upp och ner eller i taket om du vill.



På CD:n

Ännu ett nummer, ännu en fullspäckad demo-CD. Höjdaren denna månad är den spelbara demon av *Micro Maniacs*. Mycket nöje!

MICRO MANIACS
Spelbar

Kuta runt ett köksbord med fem centimeter höga gubbar. Vad kan vara roligare än det?

DEMOLITION RACER
Spelbar

Skapa så mycket oreda som möjligt i trafiken. Ej att rekommendera i verkliga livet.

PLAYER MANAGER 2000
Spelbar

Sköt ditt eget fotbollslag.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY
Spelbar

Spela flipper i två minuter.

RENEGADE RACERS
Spelbar

Ett till kartracing-spel gör entré. Prova själv och se vad du tycker om det.

SYPHON FILTER 2
Video

En film som visar hur otroligt tufft det nya agentdrivet är.

RADIKAL BIKERS
Video

Det är tufft att vara pizzabud. Som du kan se här.

WWF SMACKDOWN
Video

Gillar du synen av svettiga karlar som brottas i och utanför ringen så är det här något för dig.

COLONY WARS: RED SUN
Video

Senaste rymdsagan från Psygnosis är så här snygg.

N-GEN RACING
Spelbar

Vad får man om man korsar *Gran Turismo* med en flygsimulator? Svar: *N-Gen Racing*!

RECENSIONER

Rollcage Stage II 49
Rollcage är tillbaka, mer fartfylit än någonsin.

Colony Wars: Red Sun 50
Tredje delen i rymdsagan från Psygnosis är den bästa hittills.

Dune 52
Ökentrist när gammalt strategispel dammas av.

Re-Volt 53
Radiostyrda bilar som kränglar.

Glover 53
Passar plattformsälskare som hand i handske.

Superbike 2000 54
Det ska vara stora hojar om EA får bestämma.

Star Ocean: The Second Story 55
Ett japanskt RPG (vad annars?) som är rätt hyfsat.

Suikoden II 56
En schysst uppföljare till ett schysst spel.

ECW Hardcore 57
Slå någon i huvudet med en stol. Fast bara på låtsas.

Micro Maniacs 58
Succé när de små galningarna springer runt och bråkar med varandra.

Spec Ops 60
Visst är det här spelet speciellt. Men kanske på fel vis.

WWF Smackdown 61
Wrestlingspel kan man aldrig få nog av. Eller?

Fear Effect 62
Ruggigt snyggt actionspel som påminner om manga.

Urban Chaos 64
Någon som heter Urban skapar kaos i staden. Ditt uppdrag: att ställa saker till rätta igen.

Premier Manager 2000 65
Bered dig på huvudvärk.

UEFA Champions League 66
Ruggigt bra fotbollsspel!

Syphon Filter 2 68
Gabriel Logan är tillbaka i tuffaste agentspelet på länge. Slänga dig i väggen, James Bond!

Ridge Racer Type 4 70
Klassikern nu som Platinum.

A Bug´s Life 70
Inte fullt lika klassiskt, dock Platinum.

Crash Bandicoot 3 70
Plattformslir som fortfarande håller.

Spyro the Dragon 70
Drake med attityd, nu till budgetpris.

Tomb Raider III 70
Laras svåraste äventyr för en billig penning.

Metal Gear Solid 70
Hur kan man sälja det här spelet så billigt?

VARJE MÅNAD

Nyheter 6
Allt om nya *Tomb Raider* filmen, Microsofts konkurrent till PlayStation2 och annat intressant i TV-spelsvärlden.

Orientexpressen 10
Vad spelar man i Japan just nu?

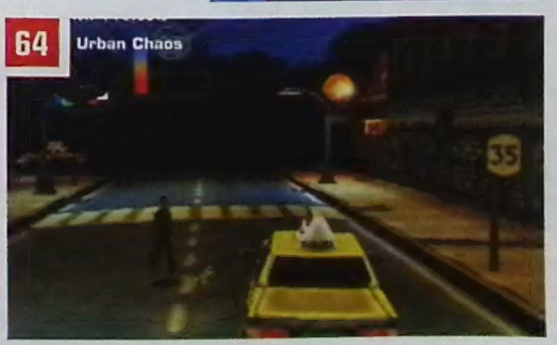
Aktuella releaser 47
Listan med alla spel som är på gång. Dessutom den svenska topplistan direkt från återförsäljarna.

Insändare 71
Bara en insändarsida den här gången, på grund av att vår stora PlayStation2-artikel tar så mycket plats.

Tävling 74
Du kan vinna ett av de bästa fotbollsspelen, så vad väntar du på? Sätt igång och tävla!

Tips 72
Bara två sidor tips den här gången, eftersom PS2-artiklarna tar så mycket plats.

Månadens CD 75
Läs allt om månadens CD, som bland annat innehåller spelbara demon av *Micro Maniacs* och *Demolition Racer*.



NOTISER

FORTSATT VÄNTAN PÅ DOLPHIN

Enligt Adrenaline Vault kommer Nintendos nya spelkonsol Dolphin inte ut förrän 2001 i USA. Därmed är det nog också uteslutet att den kommer till Sverige innan 2001.
Konsolkriget har urartat till ett ordkrig. Dolphin utmanar PlayStation2 och X-Box utmanar bägge två. Ingen av de tre konsolerna finns i Europa än.

BALDUR'S GATE BEKRÄFTAT

Vi har tidigare skrivit om att rollspelssuccén *Baldur's Gate* kanske ska komma till PlayStation. Nu har vi äntligen fått det bekräftat från officiellt håll. Spelet finns med på Bonnier Multimedias releaseplan och har i skrivande stund (10/4) ett releasedatum som lyder den 13 juni.

VAD ÄR EN DREAMCAST VÄRD?

I vad som skulle kunna tolkas som en desperat åtgärd inför lanseringen av PS2 har Sega i USA bestämt sig för att ge bort Dreamcast-maskiner gratis. Den som tecknar ett tvåårigt abonnemang på Segas nya Internetsatsning får samtidigt en Dreamcast och ett tangentbord. Har man redan en Dreamcast får man i stället ett tangentbord och en värdecheck på 200 dollar.
Internetabonnemanget kostar 21,95 dollar per månad.

BUDGETSPEL FRÅN CODEMASTERS

Utgivarna och utvecklarna Codemasters ska släppa ett av sina gamla spel till budgetpris. Eller spel och spel, det är musikskaparprogrammet *Music: Music Creation for the PlayStation* som ska säljas i Sverige för cirka 139 kronor. Det handlar alltså om föregångaren till det nya musikspelet *Music 2000*.
När vi recenserade *Music: MCFTPS* i Svenska PlayStation-Magasinet 1/1999 fick det en nia i betyg.
Hos den svenska distributören Jack of all Games säger man att det är oklart om denna budgetutgåva kommer följas av fler titlar framöver. Spelet ska redan ha släppts till sitt nya budgetpris när du läser detta.

METAL GEAR TILL PC

Konamis och Microsofts samarbete gör nu att *Metal Gear Solid* ska lanseras på PC i september, rapporterar tidningen manual.

NU ÄR DET KLART!

ANGELINA JOLIE FÅR ROLLEN SOM LARA

Den 28 mars bestämde filmbolaget Paramount Pictures att skådespelerskan Angelina Jolie skulle få den eftertraktade rollen som Lara Croft i den kommande långfilmen.

Filmen heter i nuläget bara *Tomb Raider*, och det är tänkt att man ska börja filma redan till sommaren i Pinewood Studios.

Angelina Jolie fick senast en Oscar för bästa kvinnliga biroll i filmen *Girl, Interrupted (Stulna år)*. Hon har också fått bland annat två Golden Globe-utmärkelser. Andra filmer som hon varit med i är *Hackers* och *Foxfire*. Det blir alltså en riktigt duktig skådespelerska som tar på sig rollen som Lara Croft, och därmed kan man kanske hoppas att filmen inte kommer bli ett totalfiasko.

Annars brukar som bekant spelbaserade filmer kunna bli rätt dåliga. *Street Fighter, Mortal Kombat, Super Mario Bros, Pokémon...* ingen av dessa filmer gick särskilt bra.

För regin i *Tomb Raider*-filmen står Simon West, som bland annat regisserat *Generalens dotter* och *Con Air*.

Det är Paramount Pictures som ska ge ut filmen, och producenterna för filmen är Larence Gordon, Lloyd Levin och Colin Wilson. Den verkställande direktören på Eidos, Charles Cornwall, är produktionsledare, så det ska förhoppningsvis betyda att filmen får rätt *Tomb Raider*-känsla.

Spelkaraktären Lara Croft dök först upp 1996 i *Tomb Raider* och har sedan dess prytt omslaget på över 200 tidningar världen över, bland annat Time. Hon fanns också med på en utställning om nutidens hjältar på Moderna Muséet för ett par år sedan.

Det finns mer än 1 000 fansites på Internet om Lara, och försäljningen från *Tomb Raider*-spelen och diverse Lara Croft-leksaker uppgår till drygt fyra miljarder kronor. www.eidos.com

Angelina Jolie som polis i filmen *I samlarens spår*.

LARAS DUBBELGÅNGARE

Spelutgivarna Eidos har sedan 1996 anställt fotomodeller som ska spela Lara Croft på olika spelmässor och dylikt. Ofta betyder det att modellerna i fråga ser allmänt kaxiga ut och pekar tufft med pistolerna. Hittills har tre olika modeller använts. Här kan du se hur de ser ut. Vem tycker du är mest lik Lara Croft? Till rollen som Lara Croft i långfilmen har man som tur är anlitat en riktig skådis.
www.tombraider.com
www.paramount.com

Nell McAndrew
Eidos första Laramodell. Försvann rätt snabbt.

Rhona Mitra
Omtyckt modell nummer 2. Gjorde senast B-rullen *Beowulf*.

Lara Weller
Den nuvarande Laramodellen. Lustigt att hon också heter Lara...

SOUNDTRACKET ÄR HÄR

MEDAL OF HONOR

Har du spelat *Medal of Honor* så har du antagligen slagits av hur välkomponerad och spännande musiken är. Nu kan du köpa musiken som soundtrack på en vanlig CD.
CD:n innehåller 17 låtar på sammanlagt 65 minuter, och många av verken fanns inte med i spelet.
Det är kompositören Michael Giaccino som står för musiken, och Seattles symfoniorkester framför musiken.
Soundtracket går att köpa på Amazon.com www.amazon.com. Där kan du också provlyssna på några snuttar från CD:n.

MICROSOFT KAN STYCKAS UPP

Natten till den 4 april kom domen mot Microsoft i USA: skyldiga. Domen betyder att Microsoft har utnyttjat sin maktställning på ett oansvarigt sätt.

Rättegången har hela tiden gällt huruvida Microsoft brutit mot konkurrenslagen eller ej, och nu är det alltså fastställt. Bland annat har Microsoft med alla medel försökt få bort webbläsaren Netscape från marknaden, bland annat genom att inkludera sin egen webbläsare Internet Explorer i operativsystemen Windows 95 och Windows 98.

Även om domen är fastställd så har man inte bestämt vilket straffet ska bli. Det kan bli stora böter, eller så kan Microsoft tvingas stycka upp företaget i flera mindre företag.

När beskedet om domen kom blev det mindre panik på den amerikanska Nasdaq-börsen, som gick ner med sju procent. Värdet på Microsofts aktier sjönk med fjorton procent, eller motsvarande 700 miljarder kronor. Detta betyder att Bill Gates förlorade ungefär 100 miljarder kronor i värde på sina aktier, men det kanske han överlever.

Microsoft tänker överklaga, och Bill Gates verkar inte särskilt orolig:
– Vi tror att vi har goda förutsättningar att vinna ett överklagande.

SLAKTA VAMPYRER PÅ PS2

BUFFY BLIR SPELBRUD

Ni kanske har sett serien *Buffy och vampyrerna* på TV4? Där den 16-åriga Buffy flyttar till en ny stad och en ny skola, men hon kan inte fly – hon är ju "Den utvalda", som ska besegra alla vampyrer här på jorden.
Nu ska i alla fall TV-serien bli TV-spel i Fox Interactives regi. *Buffy the Vampire Slayer*, som serien heter på originalspråk, ska bli ett actionäventyr till PlayStation, och antagligen också till PlayStation2.
I spelet styr du Buffy själv ur tredjepersonsvy à la *Tomb Raider*. Spelet kommer att bjuda på en blandning av action, fighting och humor, precis som TV-serien.
Spelet utvecklas av företaget The Collective, och TV-seriens producenter är med och övervakar projektet för att se till att spelet bibehåller den typiska Buffy-känslan.
Spelet kommer någon gång till hösten.
www.foxinteractive.com

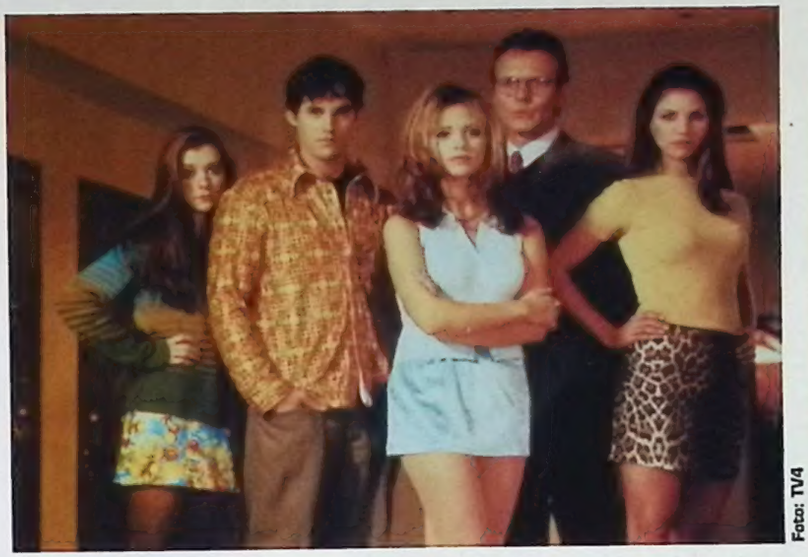


Foto: TV4

Ett tufft gäng som man inte vill möta i en ljus gränd om man råkar vara vampyr.

SIKTA MED LASER

FALCON LIGHT GUN

Nu kommer det en ny ljuspistol på marknaden, och i det här fallet har den ljus som du själv kan se. Pistolen har nämligen ett lasersikte för att hjälpa dig att sikta när du spelar dina spel.
Pistolen heter Falcon Light Gun och kommer från Fire/Blaze. Pistolen är CE-godkänd och G-Con-kompatibel. Tillverkaren själv lovar att pistolen ska fungera med samtliga ljuspistolspel på PlayStation.
Falcon Light Gun ska kosta omkring 379 kronor inklusive moms i butikerna, och den har fått mycket goda omdömen i allehanda recensioner. "detta är tveklöst den bästa ljuspistolen på marknaden" skriver till exempel Powerstation Magazine. Pistolen distribueras i Sverige av Brio Leksaker, 0479-192 00. www.blaze-gear.com

Vad sägs om en ljuspistol med justerbart lasersikte och rekyleffekt?

DATORSPEL ÄR LIVSFARLIGT

MAN DOG I SPELSOFFAN

Sydkinesiska Dagbladet rapporterar att 37-årige Kim Kwang-su i flera dygn struntade i att äta och sova.
I stället spelade han datorspelet *One Thousand Years* (måste vara ett höjdarspel. När kommer det till Sverige? – red). Till slut dog mannen av hjärtkollaps. (Adrenaline Vault)

Och här är en bild på dödens joystick.

BLACK & WHITE TILL PLAYSTATION

SPELA GUD

Peter Molyneux är mannen bakom det efterlängtade strategispelet Black & White. Nu berättar han att spelet ska komma till PlayStation.

Black & White beskrivs av Molyneux och hans Lionhead Studios som det första Gud-rollspelet. Spelet går ut på att du är en av olika gudar som slåss om folkets lojalitet. Ju fler anhängare du får bland folket, desto större makt får du. Den makten kan du sedan använda för att göra diverse underverk eller förstöra för motståndarna. Det tycker vi låter rätt mycket som gamla klassikern *Populous*.

En spännande sak med *Black & White* är att du kan välja vilken typ av gud du vill vara: snäll och förstående eller ond och nyckfull.

– Världen kommer förändras för att spegla sättet du beter dig på, och storyn kommer påverkas av dina handlingar, förklarar Molyneux.

Som gud får du också kontroll över ett jättelikt djur som vandrar på jorden. Om du är en snäll gud får du ett snällt djur, och om du är en elak gud får du ett ondsint djur.

– Det unika är att medan du spelar styrs storyn av hur det går för den simulerad världen, snarare än av ett statiskt manus, fortsätter Molyneux.

Nu ska alltså detta heta spel konverteras från PC till PlayStation. Det är utvecklarna Krisalis som ska sköta konverteringen, och enligt Molyneux finns det ingen anledning att oroa sig för att PlayStation-versionen ska vara sämre än PC-versionen:

– PC-versionen hämtade sin inspiration från konsolspel, så vi bygger vidare på det.

Black & White är tänkt att släppas tidigt nästa år.
www.lionhead.com

Dina monster hjälper dig att styra och ställa. Snäll Gud – snällt monster. Ond Gud – elakt monster.

NOTISER

FLER MUSIKSPEL TILL PLAYSTATION2

Konami planerar att släppa en hel rad av sina knäppa musikspel till PlayStation2. Bland annat gäller det *DrumMania 2ndMix, Guitar Freaks 3rd Mix, Keyboard Mania* samt *Beatmania II DX 3rd Style*. Detta betyder dock inte att Konami glömmer bort vanliga PlayStation. De släpper bland annat *Dance Dance Revolution* till PlayStation.

NY UTVECKLARE

Tre före detta Sony-anställda har bildat ett eget företag för att utveckla spel till PlayStation2 och X-Box. De tre heter Mike Ball, Nina Kristensen och Tameem Antoniades. De har tidigare jobbat på PlayStation-spel som *MediEvil, MediEvil 2* och *Frogger*.

VIRGIN UPPRÖR I ENGLAND IGEN

Virgins reklam för sina spel har än en gång väckt uppmärksamhet i England. Denna gång är det reklamen för bilspelet *Carmageddon* som upprör.
På reklambilden ser man en naken rumpa där det står: "Pedestrians. Kiss yours goodbye." Under denna bild står det: "Puts the Car into Carnage".
Ett flertal engelsmän har anmält reklamen till the Advertising Standards Authority, engelsmännens motsvarighet till Konsumentombudsmannen.
Nämnden kom fram till att reklamen kan ses som en uppmaning till våld mot gångtrafikanter samt att den kan väcka grov eller utbredd anstöt.
Nämnden har därför bett Virgin att genast upphöra med reklamen.

SURFA MED HANDKONTROLLEN

Ascii har tillverkat ett nytt tillbehör till sitt surfspel *Surfoid* till PlayStation2.
Tillbehöret ser ut som en liten surfbräda som du klämmer fast på de bägge analoga spakarna på Dual Shock2-handkontrollen. Sedan surfar du i spelet genom att styra med denna surfbräda.

EIDOS GÖR OS-SPEL

Eidos ska släppa det officiella OS-spelet baserat på OS i Sydney i år.
Spelet heter *Sydney 2000* och släpps till i princip samtliga existerande format. Närmare bestämt PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, PC och Game Boy Color.
www.eidos.com

X-BOX ÄR NU OFFICIELL

MJUKVARUJÄTTEN BLIR HÅRDVARUJÄTTE

De här bilderna på en kvinn och en robot kommer från den demo som Microsoft visade upp på Game Developers Conference. Microsoft själva hävdar att bilderna renderas i realtid. Pinsamt nog låtsades några assistanter från Microsoft att videosekvensen var ett fungerande spel.

Två dagar efter att vi skickade förra numret av Svenska PlayStation-Magsinet till tryck kom beskedet som hela branschen gått och väntat på: Microsofts X-Box existerar.

Microsoft, som hittills kallats för en mjukvarujätte, kanske i framtiden kommer kallas hårdvarujätte i stället. I alla fall om allt går som Bill Gates vill.

Det sägs att maskinen från början är ett sidoprojekt som några anställda på Microsoft pysslat med på fritiden. När Bill Gates fick nys om maskinen blev han eld och lågor och beslöt att finansiera projektet officiellt.

Maskinen heter i nuläget X-Box, men det är ett projektnamn som kan komma att ändras i framtiden. X:et står antagligen där för att föra tankarna till Microsofts grafik- och ljuddrivrutiner DirectX, som är en väletablerad standard på PC-spelmarknaden.

X-Box är i grund och botten sammansatt av vanliga PC-komponenter, men från Microsoft poängterar man att den bör ses varken som en nedbantad PC eller en PC-liknande spelmaskin. Det är helt enkelt en mycket kraftfull spelkonsol.

X-Box har en del komponenter som skiljer den från mängden. De kanske viktigaste av dessa är hårddisken på åtta gigabyte och det inbyggda Ethernet-nätverkskortet på 100 Megabit.

Hårddisken gör det enkelt att hämta hem uppgraderingar från Internet och lagra stora mängder data. Nätverkskortet gör att det går att koppla ihop hur många X-Box som helst i ett vanligt lokalt nätverk (så kallat LAN) och spela mot varandra.

Maskinen kommer, som det ser ut i dag, att utrustas med en 600 Mhz-processor från Intel. X-Box lanseras inte förrän tidigast hösten 2001, och med tanke på att dagens snabbaste PC-processorer ligger på 1 000 Megahertz framstår onekligen 600 MHz som en relativt långsam processor. En kvalificread gissning är att vi kommer kunna köpa PC-processorer på åtminstone 2 000 MHz hösten 2001.

Om X-Box håller deadline kommer den lanseras i Europa ett år efter PlayStation2, och sannolikt samtidigt som Nintendos Dolphin. Det blir en tuff konkurrens, men allt går att sälja med mördande reklam, och reklampengar har man gott om på Microsoft...

Den kanske största utmaningen för Microsoft är att få med sig så många bra spelutvecklare som möjligt, och gärna en bra mix av europeiska och japanska sådana. Bland de företag som redan visat intresse för "boxen" hittar vi Electronic Arts. Är det kanske därför Electronic Arts inte hoppat på Dreamcast-tåget?

På Game Developers Conference, där X-Box presenterades, kunde man se en teknisk demo på en jätteskärm, men maskinen har vi inte fått se.

www.x-box.com

X-BOX

TEKNISKA SPECIFIKATIONER

- 600 MHz x86-kompatibel processor
- Specialtillverkad 3D-grafikkrets från NVidia
- 64 megabyte RAM-minne
- 3D-ljud
- 8 gigabyte hårddisk
- 4X DVD-läsare med filmuppspelning
- 4 uttag för handkontroller
- Expansionsport
- Specialbyggt A/V-uttag
- Ethernet nätverkskort 100 megabit/sekund

Are you a man
or a mouse?
Sveriges största PC-speltidning
SVENSKA PC GAMER
Sveriges största PC-speltidning
www.data.medstroms.se/pcgamer/
Buy it

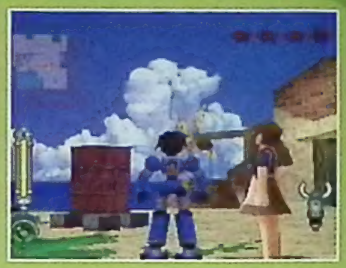
PROVSPELAT

Strider erbjuder en skön nostalgitripp.

STRIDER HIRYU 1&2

CAPCOM/MARS 2000

1989, innan streetfightandet hade börjat och innan Capcom hade upptäckt att det gick att göra en hel radda spel av en enda bra idé, kom ett arkadspel som vi skulle minnas i många långa år.
Striders actionfyllda ninjahjälte klättrade, hoppade, rullade och slog sig fram genom nivåerna. I den mest berömda scenen, från nivån där han springer nerför ett berg, hade han ihjäl så många elakingar att vilken Hong Kong-film som helst skulle blivit grön av avund.
Capcom har inte riktigt lyckats släppa det här gamla spelet, och nu kommer en helt ny (dock fortfarande i 2D-grafik) uppföljare till PlayStation. Originalspelet kommer också att finnas med i all sin retroglans, på en separat CD-skiva. ■



Rockmans hjältedåd får sig en 3D-ansiktslyftning i *Rockman Dash 2*.

ROCKMAN DASH 2: GREAT EXPECTATIONS

CAPCOM/APRIL 2000

Det fanns ett ögonblick i populärkulturen när Rockman, mer känd som Megaman här i väst, kunde ha blivit lite inne. Med sin raketmotor och sitt pojkaktiga utseende är det inte svårt att tänka sig honom i en retrovideo av Air.
Dessvärre har han aldrig haft huvudrollen i något annat än lättviktiga plattformsspel och mindre lyckade sidoprojekt. I *Rockman Dash 2* får han ännu en chans att visa upp sina jetassisterade superhjältedåd, denna gång i 3D.
Spelet använder båda spakarna på en analog handkontroll (precis som *Ape Escape*) vilket kan vara värt att notera. Det står ännu inte klart om Rockman kommer att drabba oss i väst, men på något sätt känns det nästan som att det coolaste som kan hända honom är att han förblir en spelhjälte enbart i Japan. ■

36 ON 136 OE プレイステーション

ORIENT EXPRESSEN

RENA FYRVERKERIET FÖR PS2

DET ÄR FANTASTISKT!

Vi testade det här spelet på årets Playstation 2000-festival (se artikeln på sidan 34 för mer detaljer), och *Fantavision* var verkligen en fröjd för ögat. Vi blev så glada att vi inte kan låta bli att ge er lite mer detaljer om SCE:s egen orientaliska smällare. Spelet exploderar på PS2 denna månad. Samma personer som låg bakom *Ape Escape* ligger också bakom det här, och det är ett riktigt kultspel.

Genom att träffa färgade ädelstenar så får du fyrverkerierna att explodera. Om du träffar flera så blir det en kedjereaktion och det blir en kombinationseffekt som ger ännu bättre explosioner. Ju bättre kombination, desto mer imponerande blir synen. Det är en underlig blandning av actionspel och pusselspel, men Fantavision har också ett stänk av *Missile Command* när du ska fånga ädelstenarna.

Fantavision ser ut att kunna bli ett spel som på ett utmärkt sätt kan demonstrera PS2:s enorma kapacitet, med massor av färger och partikeleffekter som verkligen bländar åskådaren. Vi hoppas spelet får all den framgång det förtjänar. ■

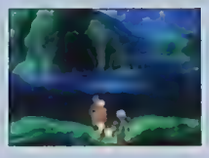
Undvik ont i nacken, kalla fötter och trängsel genom att titta på ditt eget fyrverkeri på PS2.

Fantavision: ett PS2-spel som garanterat kommer att locka fram ett "åååh!

NYA RELEASER

CHRONO CROSS
(SQUARE)

Chrono Trigger var ett så bra RPG till SNES att det nyligen släpptes igen till PlayStation med endast några mindre uppdateringar. Det sålde massor ännu en gång, nu kommer uppföljaren *Chrono Cross* med nytt utseende. Det kanske inte har haft samma utvecklingstid (eller budget) som *Final Fantasy*, men i och med *Chrono Cross* återvänder Square till de varmare, mer själfulla spelen som de gav ut i slutet av 16-bitarseran. Spelet fick till och med betyget 36/40 av den japanska tidningen Famitsu. ■



Chrono Cross innehåller ett originellt uthållighetsbaserat stridssystem.

MAGICAL DROP F
(DATA EAST)

Vi västerlänningar kan ha svårt att hitta en akta version av *Tetris*, men i Japan har det inte rådit någon brist på pusselspel. Spel som *Puzzle Bobble* (också känt under namnet *Bust-a-Move*) och flera generationer av *Puyo Puyo* (*Dr Robotnik's*) drar fortfarande stora skaror folk i arkadhallarna. Dags då för *Magical Drop F*, där Tarotkaraktärer kontrollerar en clown som ska para ihop och smälla färgade bollar. En mindre uppdatering av *Magical Drop III*, som antagligen kommer att sälja massor eftersom spelet har en hängiven skara fans. ■

Ni som gillar pusselspel för flera spelare kan se fram emot *Magical Drop F*.

SEIREI-SONGS
(ENIX / OPUS)

Enix beskriver det här spelet som ett musikaliskt actionäventyr – och det kanske är en förenkling. På ytan är det likt spel som *PaRappa the Rapper* och *Um Jammer Lammy*, idén är att du ska titta på din motståndare som spelar en rytm, och sedan imitera den för att komma vidare. Du blir bedömd efter varje insats, och om du lyckas bli bättre än Bad eller Cool och blir Great! så får du spela en bonusnivå där du kan göra din egen musik och få poäng. Är det inte dags för hela musik-, rytm- och karaokespels-bubblan att spricka snart? ■

Seirei-Songs: japanernas aptit på rytmikspel är häpnadsväckande.

JAPAN TOPPEN

TOP 5 – FÖRSÄLJNING

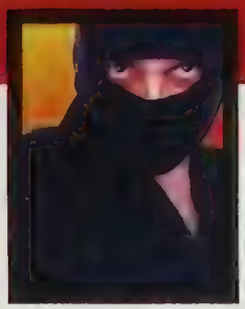
1. Gallop Racer 2000 (Tecmo)
2. Mobile Suit Gun: Giren's Ambition 002 (Bandai)
3. Vagrant Story (Square)
4. Biohazard: Gun Survivor (Capcom)
5. Azito 3 (Bandai)

TOP 5 – HETT EFTERLÄNGTADE

1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Tales of Eternia (Namco)
4. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
5. Star Ocean 3 (Enix)

TOP 5 – LÄSARNAS FAVORITER

1. Vagrant Story (Square)
2. Valkyrie Profile (Enix)
3. Gran Turismo 2 (SCE)
4. Final Fantasy VIII (Square)
5. Popolocrois Story II (SCE)



Vår heliga utrikeskorrespondent i Japan, Ninja X, siar om framtidens spel

KÄNSLOSPELEN REGERAR

Kvaliteten på grafiken i spelen som sågs på förra månadens PS2-festival var så hög att det är lätt att glömma bort att det också har pratats mycket om hur de nya spelen också ska erbjuda mer interaktivitet och större engagemang. Vad kommer att sätta känslorna i svallning?

Tamagotchi har kommit och gått, men den sortens spel är fortfarande stora i Japan. Ta exempelvis den bästsäljande *Monster Farm*-serien till PlayStation. Du har hand om ett helt stall med monster, och det är din uppgift att föda upp dem, träna dem, skicka dem på små uppdrag för att vinna pengar och sedan låta dina allra finaste exemplar utmana polarnas monster i gladiator-matcher. Ännu ett år efter releasen av *Monster Farm 2* så är det ett av japanernas favoritspel.

Som koncept så är hela idén med den här sortens spel att ju mer du låter spelaren skapa och påverka i spelvärlden, desto mer involverad blir han eller hon. I princip speglas spelarens personlighet i spelet. Det kanske låter lite konstigt, men den här ninjan tror i alla fall att Tamagotchi-upplägget är här för att stanna. ■

KOLL PÅ AKIHABARA

NINJA X SMYGER RUNT I GRÄNDERNA I TECHNOKVARTEREN I TOKYO DÄR HAN TAR REDA PÅ DE SENASTE SANNINGARNA OCH LÖGNERNA ÅT SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET.

Det blir annu mer fingertrummande för alla Enixfans denna månad, eftersom *Dragon Quest VII* återigen är forsenat. Ett obekraftat rykte säger att en ovanlig kodsnutt har gjort att spelet inte går att spela på PlayStation2, trots den bakåtkompatbila hårdvaran.

Monolith Soft håller for närvarande på att rekrytera folk som ska jobba med ett stort RPG-spel. Arbetsnamnet ar Project X, som ska ges ut av Namco. Utvecklingsteamet består redan av en del kanda ansikten, och leds av designers som tidigare arbetat for Square och Namco.

Underligt nog sammanfaller vår recension av tri-Aces *Star Ocean: The Second Story* (se sidan 55) med tillkannagivandet av *Star Ocean 3* till PS2. *Star Ocean: The Second Story* slapptes i Japan redan i juli 1998, men det tog tid innan det kom hit till Europa.

Artdinks nya pusselspel till PlayStation, *U-SA* (eller *Right & Left*) kommer att innehålla ett editeringsläge så att man kan skapa och spara sina egna nivåer och låta polarna forsoka klara av dem. Iden bakom spelet ar att styra en kula genom en hinderbana.

BARA I JAPAN

PRIMAL IMAGE
(ATLUS)

Tyckte du det var sjukt när alla tjatade om Lara Crofts nakenhet? Vänta bara tills du får se det här. Det är ett spel till PS2 som väl närmast kan beskrivas som en pervo sim där du ska låta unga kvinnliga modeller posera och sedan fotografera dem ur olika "estetiska" vinklar. Det finns massor av exotiska miljöer att välja bland och du kan till och med välja vilka kläder modellerna ska ha på sig. Förvänta dig inte att se det här spelet i en butik nära dig på mycket, mycket lange.

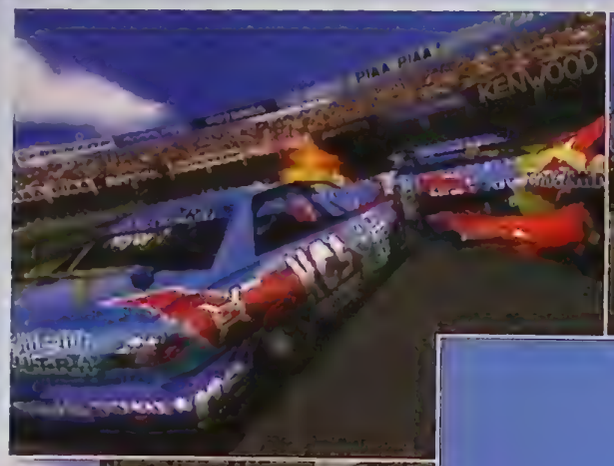
TITEL:

WTC WORLD TOURING CARS

ANTECKNING:

TOCA-SERIEN BLIR GLOBAL NÄR CODEMASTERS LÅTER OSS TÄVLA PÅ BANOR ÖVER HELA VÄRLDEN

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Racing
UTGIVARE:	Codemasters
UTVECKLARE:	In-House
RELEASE DATUM:	Maj
FÄRDIGT:	75%



Just när du trodde att *Gran Turismo 2* hade tänjt på PlayStations gränser så mycket det gick kommer *WTC* med sina realistiska kraschmodeller och andra finesser

Vad hände egentligen med *TOCA 3*? "Vi beslutade oss för att skjuta på det spelet så mycket som möjligt. Dessutom kommer British Touring Car Championship att bli exakt likadant som i fjol, med ännu färre bilar och samma banor. Vi kom fram till att, nej, det här är inget att satsa på", förklarar Gavin Raeburn, produenten för *WTC World Touring Cars*.

"Dessutom ville vi inte begränsas av en licens, vi vill kunna jobba med bilarna efter eget huvud, liksom med reglerna", fortsätter han.

Vi får en handkontroll och erbjuds att testköra den till 75 procent klara versionen. Det finns inte mindre än 43 bilar att välja mellan, och hela 23 banor hämtade från hela världen. Bilarna har inte längre samma utseende vi kan se på TV, men när man väl börjar köra försvinner all tvekan om hur verklighetstroget spelet är.

Medan bilarna far fram längs banorna blir det uppenbart att spelet är gjort med kärlek. Detaljrikedom imponerar vart man än tittar. Gavin förklarar:

– Det är inte bara snyggare än alla andra bilspel på marknaden just nu. Nu har vi även ordentlig, oberoende fjädring i hjulen. Det kanske inte låter så speciellt, men ett av problemen vi hade med de tidigare spelen var att bilarna var väldigt nyckfulla. De gick i spinn alldeles för lätt (något som vi kan intygal –red).

Den här gången beter sig bilarna på ett mer realistiskt sätt, men vill du köra lite *Destruction Derby* kommer det som en glad nyhet att man har lagt ner mer arbete på kraschmodellerna.

Gavin avslöjade en liten hemlighet.

– I de flesta racingspel till PlayStation – ja faktiskt i alla – byts bara vissa delar av bilen ut vid en kollision. Om man kör in i en vägg i *Driver* eller *TOCA 2* ändras bara bilens framdel utan tanke på hur bilen kolliderade. Den här gången har vi faktiskt en modell med polygonbaserade deformeringar, vilket innebär att om man kör på en lyktstolpe så formas bilen efter stolpen. Kör man in i en vägg i 20 graders vinkel mosas 20 grader av bilen. Detta innebär stora skillnader när man spelar, eftersom man verkligen får en känsla av att bilen kraschas beroende på hur man kör.

Mindre kollisioner med andra bilar – och sådana är det gott om – resulterar i smärre skador som krossade strålkastare och misshandlade stötfångare som släpas efter bilen som en plog. Effekten är fullkomligt trovärdig och det finns till och med ett lage som gor att bilen beter sig efter dess skador. Bilen blir svårare att styra, saktar ner på rakstrackor eller haltar in i depån på tre hjul.

World Touring Cars ser lovande ut, och med kommande inslag som nattlopp, ett "karriärlage", skiftande väderomstandigheter och ett split-screenalternativ for fyra spelare verkar det som om till och med *Gran Turismo 2* har fått sig en värdig medtävlare. ■

Justin Calvert

***WTC World Touring Cars* blir en allvarlig medtävlare till *Gran Turismo 2* om ett par månader. Speciellt på banan Laguna Seca.**

Tekniken som används för att krascha de här bilarna är den mest avancerade vi hittills skådat på PlayStation. Stötfångare lossnar, glas splittras och har man riktig tur kan man se till att ett hjul lossnar.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Codemasters
NAMN:	Gavin Raeburn
POST:	Producent
BAKGRUND:	Gavin har gjort andra Codemastersspel, som *Psycho Pinball* och *Pete Sampras Extreme Tennis*.
INSPIRATION:	Gavin och hans team har tittat på allt från *Grand Prix Legends* till *Crash Team Racing* och låtit sig inspireras.

CITAT: **"Det är inte bara snyggare än alla andra bilspel på marknaden just nu"**

www.codemasters.com

TITEL:

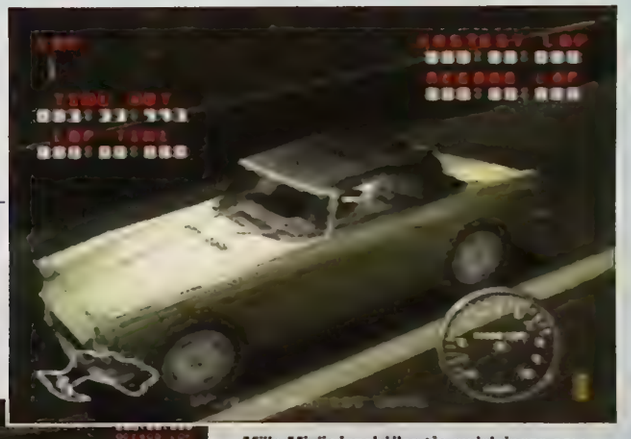
MILLE MIGLIA

ANTECKNING:

PLATTAN I MATTAN. GANSKA ANTIKA MATTOR I DET HÄR FALLET...

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Racing
UTGIVARE:	SCi
UTVECKLARE:	Kung Fu
RELEASE DATUM:	Maj
FÄRDIGT:	60%

Smarta kameravinklar ger veteranbilarna en känsla av högre hastighet. Handskar och kaffetermos är frivilligt.



Mille Miglia **innehåller tio avdelningar som bygger på verklighetens lopp.**

"Den har jag aldrig hört talas om..." Det är vad de flesta svarar när de tillfrågas om en av världens främsta biltävlingar. Fram till 1957 löpte Mille Miglia en sträcka på 1 600 kilometer över den italienska landsbygden, uppför backar, nedför dalar och genom större städer.

Essexbaserade utvecklarna Kung Fu kom till SCi med en idé till ett racingspel.

– Trots att vi är ett litet team har vi lyckats utveckla våra egna system, som ligger i samma klass som de japanska, förklarar Kung Fus delägare Lloyd Baker. Vi gick till SCi med ett bevis på detta som i stort sett var ett spel i stil med *Gran Turismo*, och de kom på själva infallsvinkeln. Idag behöver varje nytt racingspel en ny vinkel.

I det här fallet var vinkeln en klassisk biltävling, och de stötte på Mille Miglia. Tror du att dessa gamla kärror inte kan mäta sig med dagens åk är du förlåten. Detta må vara sant när det gäller hastigheten, men den tidiga version av spelet som vi kollade in var förvånansvärt smidig. Hur kan detta komma sig?

– Det hänger helt och hållet på hur man hanterar bilarna, vilka vi modellerade efter modeller som var i skala 1:18. Ett annat trick är att placera kameran väldigt nära marken, vilket ger effekten att det känns som om man kör mycket snabbare än man egentligen gör, säger Lloyd.

Förvisso hade det varit mycket mer realistiskt att få köra hela sträckan, men tekniskt klarar PlayStation ännu inte av detta. Istället har Kung Fu valt att dela in spelet i tio avdelningar, som alla utgår från ställen där det riktiga loppet gick.

Dessutom går det att köra alla sträckorna nattetid.

Ingen förväntar sig att *Mille Miglia* kommer att slå nästa *Gran Turismo*, men det artar sig till att bli en snygg variant på racinggenren, och ett spel som inte enbart är för veteranbilsentusiaster. ■

Dan Mayers

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Kung Fu
NAMN:	Lloyd Baker
POST:	Grafiker och delägare
BAKGRUND:	Frilansande designer i elva år. Slog sig ihop med Warren Mills och startade Kung Fu -99.
INSPIRATION:	Klassiska racingspel som *Gran Turismo* och *Ridge Racer*. Främst intresserad av att utveckla racinggenren.

CITAT: **"I det här fallet var vinkeln en klassisk biltävling"**

TITEL:

F1 RACING CHAMPIONSHIP

ANTECKNING:

STARTA MOTORERNA. UBI SOFT GER SIG IN I SPELUTVECK-LARNAS GRAND PRIX

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Racing
UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	In-House
RELEASE DATUM:	Maj 2000
FÄRDIGT:	80%

Monaco är lika svårt som vanligt. Den kurviga banan är klurig, men tack vare de här lättstyrda bilarna blir den faktiskt körbar. Bra.

Bilarna finns i olika färger som rött, blått och gult. Som Ferrari, Jordan och Prost, alltså.

För att kunna tävla mot EA, Sony och Lankhor måste Ubi Soft ge allt med sitt *F1 Racing Championship* om de inte vill skämma ut sig.

Men utvecklarna låter sig inte skrämmas, och bjöd över PSM till Montreal för att visa oss hur de ska försöka nå täten.

Vi spelade en tidig version och noterade att spelet är väldigt arkadliknande.

– Vi försöker göra ett spel som är enkelt att komma igång med, säger Pierre Szalowski, *F1 Racings* projektledare. I det läge som vi kallar "Pick Up And Play" har vi fyra svårighetsgrader med fyra banor på varje. Svårighetsgraden baseras på banor, AI och checkpointtider, men bilarna är alltid kul att köra.

Självklart finns simuleringsbiten med, och en officiell FIA-licens hjälper till att göra teamen och banorna korrekta. Men *F1 Racing* lyckas även med att kännas fullkomligt olikt sina rivaler. Det ser nästan ut som tecknad film med sina ljusa, skarpa färger och bilar som, åtminstone på lättaste nivån, känns som go-karts.

– Man kommer att kunna köra hela tävlingen i arkadstil, förklarar Pierre. Vi vill låta den ovane spelaren ha kul och kunna köra hela tävlingen, och spelaren kan välja vilken som helst av de 16 banorna från 1999 års säsong.

Realism är alltid viktigt i F1-spel och Ubi Soft går långt för att se till att varje del håller måttet.

– Vi har olika ytor med olika förslitningseffekter, såsom banor, gräs, grus... Det är en av våra fördelar framför Psygnosis spel.

Ett annat viktigt inslag är körskoleläget. Här leder en "spökbil" dig runt banan och tipsar om när man ska bromsa och om hur man ska hålla rätt linje. Körskolan är bara tillgänglig i simuleringsläget, men det är användbart när man vill bekanta sig med banorna innan man ger sig in i själva tävlingen. Det är också första gången detta har prövats i ett PlayStationspel.

Nå, kommer *F1 Racing Championship* att ta sig högst upp på prispallen när det släpps? Mycket troligt. Åtminstone hamnar det på fyra-i-topplistan... ■

Dan Mayers

Läget för två spelare är riktigt kul. I synnerhet som det aldrig låter en bil ta loppet i besittning.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Ubi Soft
NAMN:	Pierre Szalowski
POST:	Projektledare
BAKGRUND:	Kom till Ubi Soft 1995 och gjorde spelet innan dess. Gjorde även *Monaco Grand Prix*.
INSPIRATION:	Den största inspirationen är hans son och vänner. Han gillar att laktta vad andra tycker är roligast.

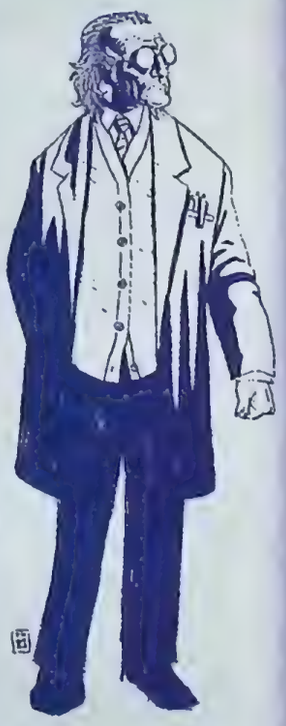
CITAT: **"Det ser nästan ut som tecknad film med sina ljusa, skarpa färger"**

TITEL:

I KORTHET

FLER FRESTANDE SPELNYHETER PÅ VÄG MOT EN PLAYSTATION NÄRA DIG...

PRODUKTINFO:



In Cold Blood
Charles Cecils nästa äventyrsspel för Sony är PlayStations motsvarighet till en gigantisk Hollywood-produktion – och det är hans mest ambitiösa projekt hittills. Förhandstitt kommer snart.

ÖVRIG INFORMATION

Sajter du bör kolla in...

Namco! www.namco.com
Inte helt överraskande så är detta en av de bättre sajterna på nätet. Kolla in *Tekken Tag* och *Ridge Racer V*.

Midway! www.sterigames.com
Skaparna av *Ready 2 Rumble* arbetar för närvarande med spännande titlar som *Jackie Chan Stuntmaster* och *Gauntlet Legends*.

PlayStation2! www.ps2.com
Detta är helt enkelt en av de snyggaste och mest informativa PS2-sajterna som finns på nätet. Så det så.

TEST DRIVE 4X4 WORLD TROPHY

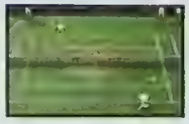
Infogrames • www.infogrames.com

Den gamla *Test Drive*-serien kör snart av vägen för lite off-road-racing. Några monstertruckar finns såklart också med.

TOSHINDEN 4

Studio 3 • www.studio3.co.uk

Battle Arena Toshinden var ett av de första fightingliren i 3D på PlayStation. Det fjärde spelet är på gång och det ser ut att bli riktigt trevligt.



YEH YEH TENNIS

Sunsoft • www.sunsoft.co.uk

Att imitera någon måste vara den främsta formen av smicker. Namcos *Smash Court Tennis* måste rodna ordentligt vid åsynen av *Yeh Yeh Tennis*.

IN COLD BLOOD

SCEE • www.playstation.com

Det här är en spionthriller som kommer från skaparna av *Broken Sword*. Release i maj. Se PSM 2/2000 för en intervju med en av männen bakom spelet.

MUPPET RACE MANIA

SCEE • www.playstation.com

Först kom *Speed Freaks*, sedan kom *Crash Team Racing* och nu (eller åtminstone snart) kommer *Muppet Race Mania*. Snarlikt namn, snarlikt spel.

CHASE THE EXPRESS

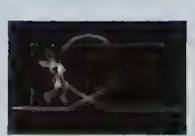
SCEE • www.playstation.com

I Sonys svar på *Resident Evil 3* ska du ta dig an terrorister ombord på ett kapat tåg. Kommer till en plattform nära dig i september.

ALUNDRA 2

Activision • www.activision.com

Det här *Final Fantasy*-liknande RPG-spelet kan nog hjälpa dig att överleva väntan på *Final Fantasy IX*.



VIB RIBBON

SCEE • www.playstation.com

Från teamet bakom *PaRappa the Rapper* kommer ett bisarrt plattformsspel med lika många nivåer som låtar i din cd-samling.

HYPER BISHI BASHI SPECIAL

Konami • www.konami.co.uk

Denna jättesamling av underliga minispel borde kunna peta ner *Micro Maniacs* från PlayStations partyspelstron.

BRUNSWICK BOWLING 2

THQ • www.thq.com

Det enda som kan vara mer underligt än ett bowlingspel på PlayStation är en uppföljare till ett bowlingspel på PlayStation. Snart dags för nästa strike.

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören. OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

BONNIER MULTIMEDIA	08-736 47 50
EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-760 10 01
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
K. E. MEDIA	08-739 99 50
KONAMI	08-428 87 90
UBI SOFT	08-555 361 24
VISION PARK DISTRIBUTION	08-449 85 00

Utgivare: SCEE
Utvecklare: Clap Hanz
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: Ute nu

Everybody's Golf 2

ALL MAKT ÅT FOLKET! SCEE:S LILLA HÄLSNING TILL ALLA SUPERSERIÖSA GOLFSPEL

Trots en ganska enkel spelkontroll så innehåller *Everybody's Golf 2* allt som man förväntar sig i ett golfspel. Samt det här fina perspektivet från själva hålet.

De golfspelare man erbjuds i det här spelet liknar mer dem man kan stöta på hemma på sin egen bana än de golfspelare man ser i TV.

Golfspelen är knappast kända för sin originalitet eller innovationsrikedom. De har faktiskt inte förändrats mycket sedan *Leaderboard*, vilket i de här sammanhangen innebär stenåldern.

Everybody's Golf 2 är inget undantag, men det som gör det här spelet annorlunda – se bara på titeln – är att det faktiskt kan spelas av vem som helst. Att välja klubba, skruva bollen eller putta – allt detta och mer kan göras med bara en enkel knapptryckning. Man behöver inte bläddra sig igenom otaliga menyer eller plocka upp små kartor för att förflytta sig.

Som tillägg till de sedvanliga turneringarna och multiplayer-läget, som tillåter upp till fyra spelare samtidigt, så finns det små bonussaker att plocka upp när man spelar ensam: (ungefär som i *Smash Court Tennis*) fler karaktärer, nya banor och till och med nya typer av klubbor och bollar.

Det finns 13 olika golfspelare att välja mellan inledningsvis, men det finns utan tvekan en eller två "hemliga" spelare till som du kan hitta. Dessa har alla sina egna för- och nackdelar som uppenbaras när du spelar med dem.

Kraftiga spelare kan exempelvis slå bollen längre. Så när du väljer en klubba för ditt nästa slag så är det inte just den klubbans räckvidd som visas, utan den klubbans räckvidd när en särskild karaktär använder den.

Det finns sex olika banor att välja mellan, även om endast två är tillgängliga från början. Grafiskt sett är banorna väldigt imponerande, särskilt när du gör en "fly-by" som du själv kan kontrollera.

"Kraftiga spelare kan slå bollen längre..."

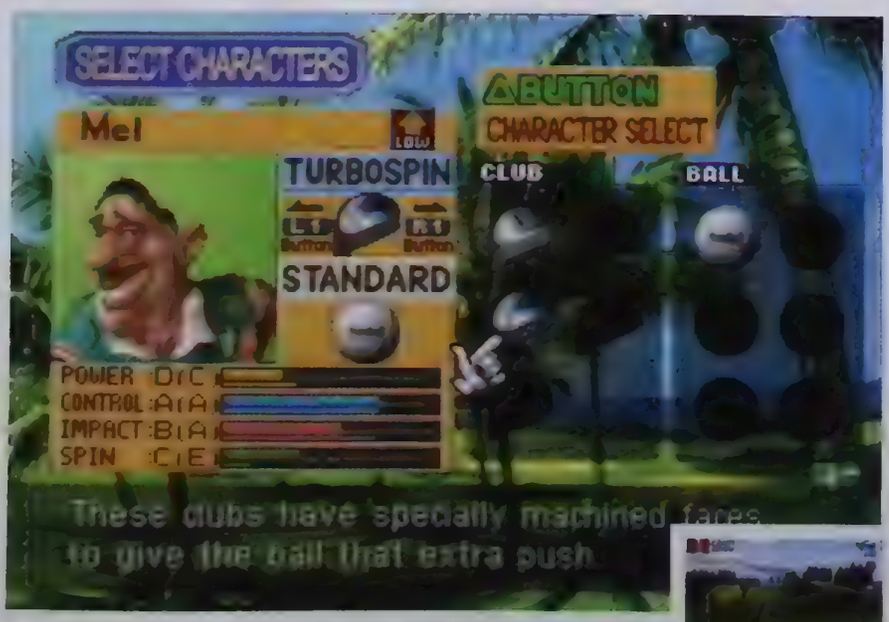
De ganska enkla bakgrundema kan vara lite missvisande, och om du inte är uppmärksam på landskapet så kommer du snart märka att banorna är precis lika svåra som de i *Tiger Woods*.

Det senaste spelet som försökte förenkla golfgenren var *Cyber Tiger*, men tyvärr fanns det ingen som helst realism kvar när man var klar med det spelet. Som tur är så känns fysiken i *Everybody's Golf 2* precis lika bra som i de mer "seriösa" golfspelen. Den enda skillnaden är att *Everybody's Golf 2* är betydligt lättare att sätta sig in i och betydligt svårare att sluta spela. ■

Justin Calvert

HÅLL UTKIK EFTER...

NYA KLUBBOR OCH BOLLAR



Att vinna turneringar belönas med vissa bonusar. Bland annat kan man få nya kommentatorer samt en del ovanliga klubbor och bollar som man sedan kan använda i nästa turnering.

PSM TYCKER

POÄNG

- Många banor
- Snygg grafik
- Enkelt att lära sig

POÄNG

- Dåligt animerade spelare
- Lite för lätt?
- Passar inte alla

VÅRT STALLTIPS

Trots den lite barnsliga grafiken så ser *Everybody's Golf 2* ut att bli ett av de mest njutningsbara golfspelen till PlayStation. Och det är ju inte så illa, med tanke på att vi nyss har sett *Cyber Tiger*. Nöh, vi bara skojar…

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: Gremlin
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: Ute nu

Gekido

GE DIG UT PÅ STAN OCH SLÄNG EN BIL PÅ NÅGON

G*ekido* använder sig av ett klassiskt upplägg som känns igen från spel som *Double Dragon* och *Fighting Force*. Det gäller att välja slagskämpe och ge sig ut på stan och slå ner busar. När du röjt färdigt på en plats belönas du genom att kunna fortsätta en bit till och upptäcka en till del av staden.

Det här har ju gjorts förr, så frågan är om *Gekido* har särskilt mycket att komma med? Jo, rätt utfört kan ett sådant här klassiskt fightingspel vara oerhört underhållande på ett skönt retrovis.

I *Gekido* har man koncentrerat sig på att göra miljöerna så interaktiva som möjligt. Det betyder att du kan plocka upp och kasta iväg det mesta du ser. Detta inkluderar läskautomater, lådor, bildäck och till och med hela bilar! Det sistnämnda är dock reserverat för den starkaste slagskämpen.

Du väljer kämpar bland den sedvanliga mixen: stark men långsam gubbe, snabb och sexig tjej eller en kille som är en bra allroundfigur. Du rör dig i spelet från vänster till höger, men du kan också flytta dig i sidled eftersom spelet är i 3D.

Överallt på gatan ligger det saker och skräpar: lådor, järnrör, läskautomater och allehanda skjutvapen. Allt detta är till för att användas, så det är bara att plocka upp dem och ge sig på styggingarna. Skurkarna i fråga finns i många olika varianter: ninjor, gubbar med gevär, hundar och robotar.

Det är roligt att se att det går att påverka så mycket av sin omgivning. Bortsett från att man kan förstöra eller plocka upp allt man ser så kan man också klättra upp på till exempel ett bord så man hamnar högre upp än sin motståndare.

Vi har provspelat en relativt komplett version av *Gekido*, och fastän rörelsefriheten och alla användbara prylar imponerar så finns det ett par frågetecken: till att börja med är grafiken rätt grynig och rörig. Det behövs en ordentlig uppstramning på den punkten. För det andra kan spelet lätt bli rörigt och kännas mer slumpartat än vad som antagligen är meningen. Detta har att göra med styrningen, som ibland känns en aning seg. Förhoppningsvis fixar man till detta till releasen.

Sedan har vi det här med själva stridssytemet. Det är ju jätteroligt att kunna använda rekvisitan som tillhyggen, men attackerna kändes lite sega och svårkontrollerade. Det var inte precis något *Tekken*-flyt i striderna.

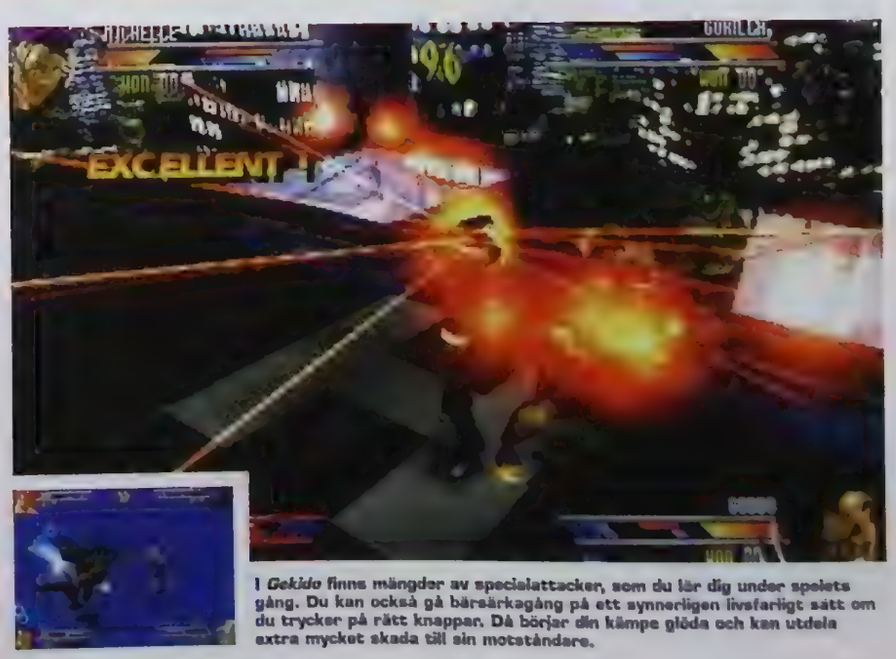
Om man kan förbättra alla delar i spelet en aning så kommer helheten att bli riktigt trevlig. En recension av *Gekido* kommer förhoppningsvis i nästa nummer. ■

Tommy Rydling

Blixtar och dunder – magiska under. När det börjar slå blixtar om din kämpe gäller det för skurkarna att hålla sig på avstånd.

HÅLL UTKIK EFTER...

DE FULLKOMLIGT LIVSFARLIGA SPECIALATTACKERNA



I *Gekido* finns mängder av specialattacker, som du lär dig under spelets gång. Du kan också gå bärsärkagång på ett synnerligen livsfarligt sätt om du trycker på rätt knappar. Då börjar din kämpe glöda och kan utdela extra mycket skada till sin motståndare.

PSM TYCKER

POÄNG

- Gammalt beprövat koncept
- Du kan kasta saker
- Stora bossar

POÄNG

- Lite för uttjatat koncept?
- Halvseg styrning
- Lite grynig grafik

VÅRT STALLTIPS

Det är alltid kul med ett fightingspel, även om det är lite retro. *Gekido* har inga unika inslag, men lyckas man lappa ihop allting till en fungerande helhet lär det bli en hit. I annat fall lär det bli en flopp i stället.

Utgivare: SCEE
Utvecklare: Namco
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: April

Ghoul Panic

DET SPÖKAR I MITT HUS... PANG! INTE LÄNGRE. GÅ IN I NAMCOS SPÖKHUS OCH KOM UT MED ETT FÅNIGT STORT LEENDE PÅ LÄPPARNA

Det spelar ingen roll om de är stora boss-spöken eller smågastar, det är bara att sikta noga så är de snart ett minne blott.

Ett skjutarspel med spöken? Tja, nästan. Ghoul Panic är ett spel för ljuspistol som har en hel del överraskningar att bjuda på. Elaka spöken har förvandlat lokalbefolkningen till katter och stängt in dem i en gammal spöklik herrgård. Beväpnad till tänderna är det upp till dig att skjuta dig in och rädda dina pälsbeklädda vänner.

Även om dina fiender är lite komiska i sin uppsyn så är de renderade bakgrunderna betydligt mer realistiska än väntat. Oljelampor brinner, skattkistor öppnas och pelare flyttas runt om dig, samtidigt som du skjuter för glatta livet. Mellan de intensiva skjutperioderna finns långsammare partier som handlar mer om pricksäkerhet och snabbtänkthet. Det kan vara så att du bara har en enda kula att skjuta ett spöke med, eller måste använda speglar för att ta reda på vilka grin som tillhör vänliga spöken och vilka som tillhör elaka spöken.

Den viktigaste delen av spelet är "Adventure Mode", där du dras in i något som liknar *Resident Evil: Survivor Light*, där du skjuter på riktningspilar för att ta dig runt i en labyrint av korridorer. Här behöver du, förutom din pricksäkerhet, också lösa några enklare gåtor som består i att leta rätt på föremål som behövs för att komma förbi vissa hinder: en bultsax behövs för att ta sig igenom ett stålstängsel och en slägga behövs för att slå sönder en stenvägg. Man behöver inte lägga pannan i särskilt djupa veck för att lösa problemen, men de ger ändå en extra dimension och variation åt det annars lite enahanda skjutandet.

Det är helt klart så att Namco har försökt att rätta till en av de stora bristerna i ljuspistolspelen: den korta livslängden. Tvåspelar-läget och äventyrs-läget gör en hel del, men den största anledningen till att fortsätta skjuta är ändå "Survival Mode". Med fyra olika svårighetsgrader, från svårt till hopplöst, så ställs du här mot fler och fler spöken med färre och färre kulor i ditt magasin. Det hela blir ganska snart väldigt svårt, eftersom de motståndare du inte kan skjuta hela tiden blir fler, och de motståndare du ska skjuta gömmer sig bakom saker eller i mörkret. *Ghoul Panic* har definitivt riktig ektoplasma i sina ådror, och vi återkommer snart med en recension av spelet. ■

"Ghoul Panic har definitivt riktig ektoplasma i sina ådror"

Pete Wilton

HÅLL UTKIK EFTER...

DET *RESIDENT EVIL*-LIKNANDE ÄVENTYRSSPELET

Till skillnad från de flesta andra ljuspistolspel, där man inte själv kan välja vilken väg man ska ta, så kan man i *Ghoul Panic* välja vart man ska gå. Det är bara att skjuta på pilarna för att gå omkring i spökhuset (det finns hissar mellan våningarna) och öppna dörrar för att komma till nya ställen.

PSM TYCKER

POÄNG

- Härlig stämsför
- Skojiga spöken
- En hel del variation

POÄNG

- Ganska hjärndött
- Inte mycket blod
- Inte så flådigt

VÅRT STALLTIPS

Det spelar ingen roll hur avancerade spelen blir – det kommer alltid finnas plats för titlar som inte erbjuder annat än att sikta på skärmen och leka indianer och vita. *Ghoul Panic* ser ut att vara ett spel som kan nå ända fram.

Utgivare: Virgin
Utvecklare: Awesome
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Ute nu

Jimmy White's 2: Cueball

OM BILJARDBORDET NERE PÅ FIKET ALLTID ÄR UPPTAGET AV GRANNSKAPETS SÄMRE KLIENTEL, SÅ TA DET SÄKRA FÖRE DET OSÄKRA: SPELA HEMMA ISTÄLLET

PSM-redaktionen slinker gärna ner och tar en, hrm, arbetslunch nere på den lokala puben. Och vid sådana blöta luncher så är det troligt att det också blir en omgång biljard. Eller två. Biljard är kul, särskilt när biljardbordet ligger så nära ölkranen.

Blir det lika roligt på PlayStation? Den gamle speldesignern Archer Maclean har åtminstone lyckats övertyga Virgin om det, genom att han nu fått chansen att arbeta med den något klumpiga titeln *Jimmy White's 2: Cueball*. Han har paketerat ihop ett antal pubsporter för de som är för lata för att vingla ner till puben och tillbaka.

Självklart är huvudattraktionerna biljard- och snookerborden, där man kan spela med vilka regler man vill och dessutom lägga upp kulorna som man vill och träna. Men på Jimmy Whites pub kan du också gå omkring i de olika rummen och prova andra små spel. Det typiskt engelska rummet har naturligtvis ett snookerbord, men också en darttavla och ett damspel. Den amerikanska baren har ett biljardbord, en arkadmaskin med spelet *Dropzone* och en enarmad bandit.

De fyra olika spelen kan alla spelas mot en mänsklig motståndare, men det går också att spela ensam mot din PlayStation, och då ställer Jimmy White upp ett antal motståndare som du måste besegra innan du får möta honom själv. Jimmy White kanske aldrig har vunnit VM, men innan du fått ordning på den väldigt komplicerade spelkontrollen så kommer han att sopa banan med dig.

"Den amerikanska baren har ett biljardbord, en arkadmaskin med spelet *Dropzone* och en enarmad bandit"

Självklart är fysikmodellen som används i spelet alldeles utmärkt, och man kan prova den med hjälp av de praktiska linjer som under övning visar precis hur kulorna kommer att studsa.

Även om spelet inte är något substitut för den äkta varan så kan faktiskt *Jimmy White's 2: Cueball* förbättra ditt spel i verkliga livet. ■

Steve Owen

Mr Whites vackra hus får nytt liv i din PlayStation. Här finns massor att spela, och på väggarna kan man skymta rekorden i snooker och biljard.

Efter ett parti dart kan det vara trevligt med en omgång av klassikern *Dropzone*, Archer Macleans egen version av *Defender*.

HÅLL UTKIK EFTER...

DE DÄR OMÖJLIGA TRICKSTÖTARNA

Snooker är riktigt knepigt, och det är också det svåraste spelet här. Att göra en lång stöt här är precis lika mycket en glasningslek som i verkligheten. Som tur är går det att lägga upp kulorna som man vill i övningsdelen, och då går det att öva på de där svåra trickstötarna.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Både snooker och biljard
- Man kan ändra reglerna
- Jimmy White regerar

MINUS POÄNG

- Svår spelkontroll
- Spelbytena går långsamt
- Var är ölen?

VÅRT STALLTIPS

Man undrar onekligen om låtsasbiljard är det bästa att göra på småtimmarna, när du ändå spelade det på riktigt för bara en stund sedan på puben. Men vem vet, det kanske kan förbättra ditt biljardspel till nästa pubkväll.

Utgivare: SCEE
Utvecklare: SCEE
Antal spelare: 1
Releasedatum: Ute nu

Medievil 2

DAGS ATT PLOCKA FRAM FÄKTKUNSKAPERNA IGEN – DEN BENIGE SIR DAN ÄR TILLBAKA MED MASSOR AV GÅTOR, ACTION OCH SPELGLÄDJE

MediEvil 2 är fullt av överraskningar och borde göra de flesta glada. Sir Dan kan nu placera sitt huvud på avhuggna händer för att på så sätt utforska nya områden.

De flesta PlayStation-utvecklare har respekt för det förgångna. Bortsett från Namcos *Museum*-spel så har uppdateringar av gamla spel som *Pac-Man* och *Asteroids* varit trogna originalet, samtidigt som man moderniserat spelen för en ny publik. Även om det första *MediEvil* inte direkt kan räknas till de gamla favoriterna så var det ändå ett spel som kändes som en klassiker – det fick oss att minnas spel som *Knight Lore* på Spectrum och Capcoms *Ghosts 'n'Goblins*. Blandningen av plattformsaction, gåtor och utforskning gjorde det till en vinnande serieskräckis.

Dags då för *MediEvil 2*. Spelet är utvecklat på Sonys Cambridgekontor, och vår benige hjälte Sir Dan Fortesque gör på nytt entré, denna gång i ett dimmigt London. Hans motståndare är Lord Palethorn, som har hittat en bok med trollformler (som tillhörde Zarok i det första spelet), vilken han har använt för att sammankalla en hel armé av odöda. Världen är i stor fara, och resten kan ni räkna ut^ själva...

Utvecklingen av spelet påbörjades i september 1998, då teamet stängde in sig i två månader för att komma överens om nyckelelementen i uppföljaren. Efter denna brainstorming (och några miljoner hämt-pizzor) så var nästa steg att samla ihop en grupp gamers för att utvärdera idéerna. Baserat på dessa synpunkter började sedan utvecklingsteamet att skapa ett spel som skulle vara troget originalet samtidigt som det skulle utvidgas och förbättras på alla sätt.

Den mest slående skillnaden är att Sir Dan nu är mycket lättare att styra.

Kamerasystemet är numera betydligt stabilare, och Dan själv slirar inte längre omkring som en berusad konståkare. Inventariehanteringen har också stramats upp ordentligt, och det går nu enkelt att få upp ett närstridsvapen och ett avståndsvapen (vänta bara tills ni får lägga vantarna på den där Gatlingen) i stället för att hålla på och krångla med pausknappen.

Nivåerna i *MediEvil 2* är betydligt större, och programmerarna har verkligen trollat när det gäller inladdningen från skivan. Detta gör att nivåerna är betydligt mer detaljerade än i de flesta andra PlayStation-spel. Det gör också att spelet

”Den mest slående skillnaden är att Sir Dan nu är mycket lättare att styra”

blir väldigt varierat. Till exempel så finns det en nivå där vår hjälte får sitt huvud transplanterat till en Frankenstein-liknande kropp och måste delta i en boxningsmatch. Precis som i den där Monty Python-filmen (han menar *The Holy Grail* –red) så slutar det hela med att alla dina extremiteter huggs av och du får förlita dig på att skalla motståndaren. Vid andra tillfällen så kan Dan plocka av sitt huvud och stoppa det på en av de avhuggna armarna som likt råttor springer omkring på de olika nivåerna, och på så sätt komma till ställen som annars hade varit omöjliga att nå.

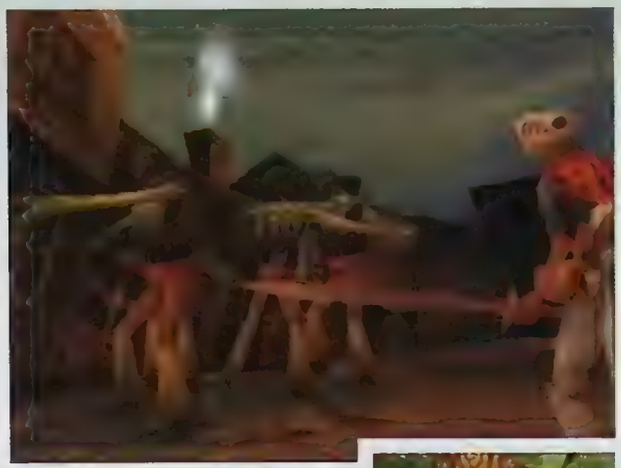
Redan från start utlovar

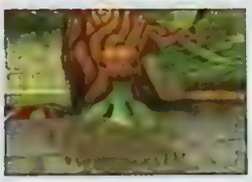
MediEvil 2 massor av överraskningar. Redan på första nivån anges tonen när en helt otroligt stor slutboss dyker upp. Men även om många av dina motståndare är stora, så är det de små detaljerna som kommer att göra *MediEvil 2* till ett vinnande spel. Har du hamnat i ett rum fullt av vampyr-kistor? Inga problem, det är bara att knuffa ut kistorna i solskenet som tittar in genom fönstret.

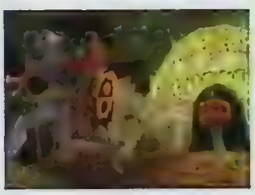
De som gillade bägarna i det första spelet – vilket gav oss en anledning att ha ihjäl alla monster på en nivå – kommer att bli glada över att se att de fortfarande finns kvar.

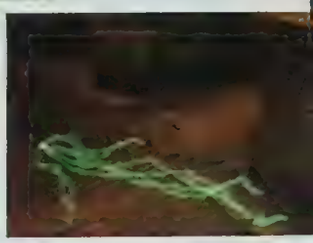
Precis som sin föregångare så är *MediEvil 2* lite country, lite rock'n'roll – en blandning av plattformsspel så att både Lara-fans och Bandicoot-freaks kan hitta något att göra. Men i ärlighetens namn: Sir Dan är ett fånigt namn. Han borde heta Sir Bony istället. Eller nåt. ■

Paul Rose









Imponerande, eller hur? *MediEvil 2* bjuder på några riktigt feta monster, inklusive en jättelik boss i den allra första scenen.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Väldigt varierat
- Mörk, "tecknad film"-grafik
- Massor av bisarra karaktärer

MINUS POÄNG

- Vi har sett det förr
- Inte tillräckligt svårt
- Kameran behöver justeras

VÅRT STALLTIPS

Om du gillade det första spelet är *MediEvil 2* ett måste. Det gäller även dig som inte gillade ettan. Det kommer säkert också tilltala de som inte brukar gillar plattforms-spel. För att inte nämna goth-rockare.

Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: EA Nordic
Antal spelare: April
Releasedatum: 1–4

Need for Speed: Porsche 2000

VILL INTE DU OCKSÅ BLI TESTFÖRARE ÅT PORSCHE?

Det finns mer än 40 olika Porsche-modeller i spelet. Allt från odödliga klassiker till bilar du aldrig visste fanns.

Electronic Arts fortsätter att pumpa ur sig bilspel i *Need for Speed*-serien. Som tur är verkar det senaste spelet bjuda på en del överraskningar. En av dem är att det numera bara går att åka Porschebilar.

Tack vare *Gran Turismo* har alla bilspel nu för tiden ett karriärläge, där man köper och säljer bilar och mekar mellan loppen. Så även *Need for Speed: Porsche 2000*. Här har man också kryddat anrättningen så du kan prova på att vara testförare åt Porsche genom flera decennier och köra riktigt klassiska bilar.

När du spelar som testförare börjar du 1948. Dina uppdrag är av varierande slag. Ibland måste du köra en testbana på utsatt tid, och ibland ska du bara busåka på landsbygden utan att bli haffad av polisen och utan att köra på några söndagsbilister. Vartefter du klarar av dina uppdrag får du åka nya bilar och får tillgång till nya banor.

Det omtyckta Hot Pursuit-läget finns tack och lov kvar. Det är här du kan välja att ta på dig rollen antingen som polis eller fartälskande dåre. Är du polis består uppdraget av att komma ifatt fartdåren och stoppa densamme. Är du istället den jagade fartdåren gäller det helt enkelt att hålla sig undan snuten. Eller enkelt och enkelt, förresten. Polisen i *Need for Speed* har rykte om sig att vara särskilt aggressiv, med spikmattor, vägspärrar och andra nedriga trick.

Naturligtvis finns det också ett *Gran Turismo*-liknande sätt att spela på. Då börjar du med en handfull dollar och köper dig en risig Porsche (finns det sådana?). Sedan ställer du upp i lite lokala tävlingar och mekar med din bil tills du har råd att köpa en hetare modell och kan avancera i rankingen.

Det finns också något som heter Capture the Flag, där du ska åka igenom ett antal slumpmässigt utplacerade kontrollpunkter på banan. Någon på Electronic Arts borde ta en kurs i datorspelsjargong. Capture the Flag betyder vanligtvis att man spelar *Quake* eller liknande i lag och hjälps åt att erövra det andra lagets flagga. Nåja...

"Polisen i *NFS* har rykte om sig att vara särskilt aggressiv"

Need for Speed-serien har oftast varit en trevlig bekantskap, men jag är lite skeptisk till senaste versionen. Visst finns det massor av läckra bilar här (runt 40), men vad gör man om man vill köra något annat än en Porsche?

Nåja, att spela testförare från 1948 och fram till våra dagar kan vara oerhört kul om det bara görs rätt från Electronic Arts. Recensionen kommer inom kort. ■

Tommy Rydling

HÅLL UTKIK EFTER...

DE GRYMMA VRÅLÅKEN

När du spelar i Electronic Arts motsvarighet till *Gran Turismo* så kan du köpa den här grymma bilen – om du har råd, vill säga. Det gäller att vinna massor av tävlingar om man vill tjäna några pengar.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Historiskt korrekt
- Många läckra bilar
- Spela testförare

MINUS POÄNG

- Bara Porschebilar
- Mesiga motorljud
- Går det inte att tuta?

VÅRT STALLTIPS

Om man lyckas para ihop realismen som den officiella Porschelicensen kräver med den traditionella arkadkänslan i *Need for Speed* så kan det här bli en höjdare. Hoppas bara man inte tröttnar på att bara köra tyskt.

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: Curly Monsters
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Maj

N-Gen Racing

UTVECKLARNA BAKOM *WIPEOUT* OCH *WIPEOUT 2097* ÄR TILLBAKA MED ÄNNU ETT FUTURISTISKT RACINGSPEL, FAST INTE MED SVÄVARE – UTAN MED FLYGPLAN

Idén är inte helt ny. *Plane Crazy* är ett av de tidigare spel som handlar om racing med flygplan. Ingen har tidigare slängt in kopior av verkliga jetplan i ett sådant spel. Det gör Curly Monsters, och resultatet verkar bli riktigt spännande.

Vi har provspelat en så gott som färdig version av N-*Gen Racing* hos Infogrames i Spånga, och det ser riktigt bra ut. Du börjar spelat med några miljoner spänn och måste köpa ett nybörjarplan. Sedan kan du ställa upp i svårare och svårare tävlingar för att tjäna mer pengar och ha råd att köpa snabbare och bättre plan och modifiera dem med nya tillbehör. Infogrames själva kallar detta för "Jet Turismo", vilket kanske är att ta i. Men kul verkar det, i alla fall.

Alla plan i spelet är avbildningar av verkliga jetplan. Vi kan stolt meddela att J-35 Draken, J-37 Viggen och JAS-39 Gripen alla är med och att de är myket bra avbildade.

Tävlingarna går till så att man flyger sina plan ovanför en rundbana som är utstakad med ljus. Ju lägre du flyger, desto snabbare går det. Detta är visserligen helt orealistiskt, men all racingkänsla skulle försvinna om man flög tretusen meter ovanför marken.

Om du flyger utanför banans markering för länge slås autopiloten på och du lotsas långsamt tillbaka till banan, vilket du förlorar en hel del tid på, så det gäller att planera sina genvägar ordentligt.

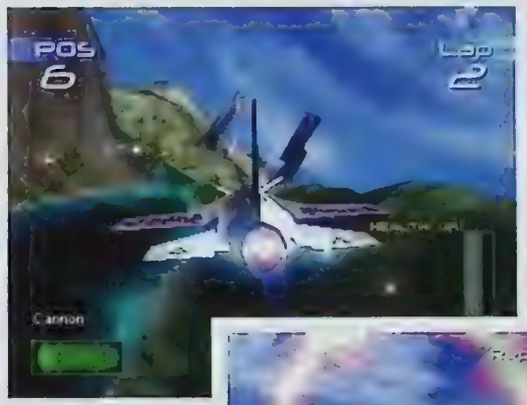
Det finns två lägen: ett för nybörjare och ett för avancerade spelare. I nybörjarläget kan du inte rolla mer än 90°, men i det avancerade läget kan du flyga hur du vill, vilket gör det hela mycket svårare.

> **"Ju lägre du flyger, desto snabbare går det."**

På tal om svårt så var den version vi spelade grymt svår. Att komma bland de tre första i något lopp var i princip inte att tala om. Längs banan finns en del ringar man kan åka igenom som ger tillgång till några sekunders efterbrännkammare (för högre fart). Missa en sådan ring så är det kört. Visst är det kul med utmaningar, men det här var lite väl svårt.

N-Gen Racing ser supersnyggt ut,och när man väl lärt sig att hålla planet en meter över marken i full fart så är det riktigt roligt, men något måste göras åt den djävulska svårighetsgraden. ■

Tommy Rydling



Överst ser vi en F-16 med fullt efterbrännkammarpådrag. Till höger ser vi en av de många turboringarna man måste åka igenom om man vill ha någon chans att komma först i loppen.

HÅLL UTKIK EFTER...

DET SCHYSSTA TVÅSPELARLÄGET

Som i alla racingspel med självaktning går det att spela mot varandra på delad skärm. Fast på Svenska PlayStation-Magasinet undrar vi varför inte fler spelutvecklare använder sig av länkkabeln?

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Riktigt snygg grafik
- Autentiska flygplan
- Det går snabbt som tusan

MINUS POÄNG

- På tok för svårt
- Begränsad racingkänsla
- Begränsad sikt

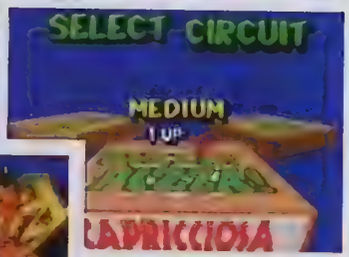
VÅRT STALLTIPS

Bara att få flyga Viggen, Draken och JAS är berömvärt, men eftersom man flyger är det svårt att få samma precision i loppen som i bilspel. Trots detta kan det här vara ett av de tuffaste racingspelen i år.

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: Gaelco
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Ute nu

Radikal Bikers

MASSOR AV OST, EXTRA SALAMI OCH ETT HOJSPEL ATT TA MED? UPP PÅ SADELN PIZZABUD, OCH KÖR FÖR GLATTA LIVET



Att leverera pizzor har aldrig varit så svårt som nu. Bara att välja bana genom att välja en mer eller mindre avancerad pizza. Bestäm sedan vem av de finniga tonåringarna som ska sitta på hojen och ge dig sedan ut på livsfarligt pizzauppdrag.

R*adikal Bikers* blev en jättesuccé i arkadhallarna, med det coola styret och det nya spelkonceptet att köra omkring i städer och, tja, leverera pizzor. De där matvraken på Infogrames tänkte att det skulle bli ett bra spel på PlayStation, så här har vi det – med extra allt.

Idén med spelet är enkel. Det gäller att köra sin scooter genom stadsmiljön, undvika bilarna, och hinna leverera pizzan innan osten stelnar. Spelet håller fast vid sina arkadrötter – det hela liknar tecknad film med starka färger, barnsliga figurer och märkliga fordon som helt säkert aldrig kommer att lämna Vespa-fabrikerna.

Missförstå oss inte nu. *Radikal Bikers* är inget uppdragsbaserat spel som exempelvis *Driver*, utan här är det 100 procent arkadaction som gäller. I arkadvarianterna tävlar du mot en datorkontrollerad förare som, om vi ska vara helt ärliga, är rätt vass på att ta snäva kurvor. Det är faktiskt svårt att vinna mot honom om du inte använder dig av genvägar eller power-ups. Utan tvekan kommer detta att förändras.

Arkadspelet hade bara en handfull olika banor, men till PlayStation-versionen har utvecklarna skapat 28 nya banor över hela världen. Så nu kan du ta reda på hur det känns att vara pizzabud i England, Frankrike, Italien eller New York. Inte det lättaste, som du säkert inser...

Till skillnad från riktiga pizzabud, som använder sig av diverse läskedrycker för att orka ta sig igenom nattpassen, så är det olika power-ups som gäller för att hålla sig flytande i *Radikal Bikers*. Det finns inte så många. Turbon låter dig ta genvägen över bilarnas tak, medan en "power-kick" helt enkelt sparkar undan det som står i din väg.

"Turbon låter dig ta genvägen över bilarnas tak..."

Det finns en hel del grafiska buggar i den här tidiga versionen och svårighetsgraden måste förändras för att det ska bli spelbart. Hur som helst så är vi alltid svaga för arkadklassiker, och *Radikal Bikers* har definitivt det där lilla extra som gör att man vill spela mer. Om utvecklarna bara lyckas putsa lite till på det så kommer det att bli ett kul racingspel. Knappast blir det här någon klassiker, men en stunds förströelse lär det absolut bjuda på. ■

Dan Mayers

HÅLL UTKIK EFTER...

DE DÄR ABSOLUT NÖDVÄNDIGA POWER-UPSEN

Om du vill ha någon som helst chans att klara dig helskinnad genom spelet så måste du i princip lyckas plocka upp varenda turbo som ligger utmed vägen. Annars kommer din hänsynslösa motståndare att helt enkelt köra ifrån dig tack vare att han har en snabbare hoj. För det mesta så kan du hänga på motståndaren med hjälp av turbon, men sedan är det upp till dig om du ska hitta en genväg och lyckas köra ifrån honom.

PSM TYCKER

POÄNG

- Mycket beroendeframkallande
- Skojiga banor
- Kul spel, även utan styre

POÄNG

- Musiken är hemsk
- Lite för svårt
- Grafiken behöver snyggas till

VÅRT STALLTIPS

Spelet kan definitivt förbättras vad gäller grafiken, men om det finns tillräckligt med spelglädje för att det ska hålla i längden återstår att se. Tvåspelarläget är okej, men det kan vara svårt att se vart man ska åka.

Utgivare: Studio 3
Utvecklare: Bandai
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Maj

Silent Bomber

BOMBERMAN MÖTER *MILLENNIUM SOLDIER* NÄR STUDIO 3 SKAPAR EN HELT NY SPELGENRE: BLOW 'EM-UP

Precis som det supergulliga *Bomberman* visade så ger det oftast en större tillfredsställelse att ha ihjäl sina fiender med några väl utplacerade bomber än att skjuta dem i småbitar i *Quake*-stil. Tur då att *Silent Bomber* tar konsten att bomba till helt nya höjder, genom att låta dig kontrollera en figur som inte är beväpnad med någonting annat – trots att du är i löjligt numerärt underläge hela tiden.

Bomberna kan antingen placeras ut på marken eller kastas på fienden, innan du förpassar dig till ett säkert ställe och detonerar dem. I början kan du slå ut de flesta fiender med en enda explosion, men senare i spelet träffar du på motståndare som endast kan stoppas med åtskilliga träffar, kraftigare bomber eller genom att stapla bomber på varandra. Genom spelets gång samlar du på dig så kallade E-chips, som kan användas för att uppgradera din arsenal efter varje uppdrag. Du kan öka antalet bomber du kan aktivera samtidigt och öka deras effektiva area. *Bomberman*, någon?

Detta explosiva shoot 'em-up har hämtat mycket av sin inspiration från spel som *Millennium Soldier: Expendable* och *R-Type*. Du ställs mot våg efter våg av allt elakare motståndare tills du slutligen, i slutet av varje uppdrag, stöter på en riktigt otäck slutboss som är ungefär 50 gånger så stor som du och har ungefär 100 gånger bättre vapen. Det är ett klassiskt recept, men det är sällan man ser det utanför arkadhallarna nu för tiden.

Grafiskt sett når *Silent Bomber* inte riktigt upp i samma klass *som Syphon Filter 2* eller *Metal Gear Solid*,

> **”Du ställs mot våg efter våg av allt elakare motståndare”**

men animeringen av din karaktär är utmärkt och mellansekvenserna är nästan lika bra som i *Resident Evil*. Det bör också nämnas att deathmatch-läget för två spelare, är riktigt kul. Nya karaktärer och arenor kan vinnas i singelspelarläget innan du går upp i en explosiv tvekamp som väl bäst kan beskrivas som ett fightingspel med bomber. Även om *Silent Bomber* har lånat ingredienser från andra spel så är det ändå ett unikt spel. Vi kan knappt vänta på att få se den färdiga versionen. ■

Justin Calvert

Handledningen som finns med i spelet är alldeles utmärkt, och visar hur du utför alla olika handgrepp. På bilden kan du se när vår hjälte lär sig att spränga saker, vilket 99 procent av spelet består av.

HÅLL UTKIK EFTER...

DE MASSIVA SLUTBOSSARNA

Slutbossarna i *Silent Bomber* finns i många skepnader, men en sak har de gemensamt: de är fullkomligt livsfarliga. Med tålamod kommer du att hitta luckor i deras dödliga attackmönster, men du kan absolut räkna med att åka på stryk till en början.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Massor av explosioner
- Coola slutbossar
- Utmärkta inlärningsuppdrag

MINUS POÄNG

- Lite enshanda
- Inte särskilt bra story
- Få savepositioner

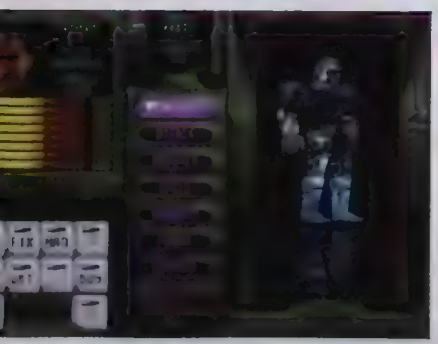
VÅRT STALLTIPS

Var i hela friden kom det här spelet ifrån? Studio 3 har, av någon anledning, varit helt tysta om det här spelet från till nu. Låt oss bara hoppas att de är redo att jubla väldigt högt när det är dags för recension.

Utgivare: Empire
Utvecklare: The Bitmap Brothers
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Maj

Speedball 2100

ETT FUTURISTISKT SPORTSPEL SOM ÄR ÖVER SJU ÅR GAMMALT? GLÖM DET OLOGISKA MED DET, FÖR *SPEEDBALL* HAR ALDRIG SETT BÄTTRE UT



Skapa ditt eget Manchester United i *Speedballs* värld, genom att köpa olika uppgraderingar till dina spelare.

Vill du spöa din polare? Det är bara att spara ner ditt bästa lag på ett minneskort och sedan slå honom på hans egen maskin, allt medan du samtidigt talar om för honom att "det är du som har hemmaplan ju...

Sådär. I framtiden så är inte trista sporter som fotboll, basket eller ens wrestling tillräckligt brutala för att tillfredsställa den postapokalyptiska publikens blodtörst. Nix, framtiden publik kommer att kräva *Speedball* – en blandning mellan rugby, hockey, gängkrig och ett våldsamt flipperspel. Två lag med nio bepansrade man på varje sida äntrar spelplanen och kämpar om en liten metallboll som ska kastas med en hand. Just det, ungefär som i den gamla filmen *Rollerball*.

Två mål vid kortsidorna är det mest uppenbara sättet att skaffa sig poäng, men flipperliknande power-ups och bonuspoäng som finns på banan ger dig möjlighet att utveckla din egen taktik – det är faktiskt fullt möjligt att vinna utan att göra några mål alls. De som kommer ihåg *Speedball 2* (en gammal klassiker på Amiga) minns utan tvekan hur viktiga poängmultiplicerarna var, som fanns på mitten av planen. De såg ganska oskyldiga ut, men kunde ändra utgången på en hel match. Att träffa dessa två gånger innebar att man fick dubbla poäng för varje mål så länge motståndaren inte lyckades nollställa dem. Andra trevligheter i spelet inkluderar två flipperliknande bumpers, måltavlor på väggarna samt – PSM:s favorit – en strömförande boll som gör att de två spelare som träffas härnäst slås omkull.

Så här tidigt i utvecklingen av spelet så känns *Speedball 2100* väldigt mycket som *Speedball 2* – och det är inte illa alls. Utvecklarna leker fortfarande med tanken att införa lite nya finesser, men Bitmap Brothers är inte heller rädda för att hålla kvar vid originalreceptet. Dessutom har alla gamla extraprylar från *Speedball 2*, såsom reverserad kontroll, måldörren och den otroligt frustrerande "freeze team" överlevt till *2100*-versionen. Bland prylarna på planen finns också uppgraderingar som man annars kan köpa till sina spelare på gymet – axelskydd, handskar och hjälmar – vilka alla förbättrar egenskaperna hos dina spelare under resten av matchen. De är ett viktigt tillskott och ska inte underskattas när du irrar omkring på planen.

Det finns åtskilliga ligor och turneringar att delta i, och vart och ett av de 16 datorstyrda lagen har sina egna styrkor och spelstilar. Laget Lethal Formula, till exempel, har specialiserat sig på att skada sina motståndare med sin brutala spelstil. Och det är ingen dålig taktik, om du lyckas skada motståndarens stjärna eller målvakt.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG
- Klassiskt spel
- Utsökta nya finesser
- Kan skapa egna lag

MINUS POÄNG
- Endast en arena
- Begränsad transfermarknad
- Påtvingade power-ups

VÅRT STALLTIPS

Det här måste sannerligen vara en av de mest efterlängtade spelen som gör entré på PlayStation. Det klassiska spelet lyser igenom lång väg, och med bara några månader kvar till release så ser det mycket bra ut.

Man ska naturligtvis helst vara två när man spelar det här, och det är också när man är två som *Speedball 2100* har förbättrats mest i jämförelse med *Speedball 2*. Du kan nu namnge ditt lag, designa tröjorna och till och med bestämma hur de olika spelarna ska se ut och vad de ska ha för egenskaper. Du kan sedan spara ditt lag på ett minneskort och spela mot polarna. Det här säger väl en hel del om hur Bitmap Brothers har tagit sig an uppgiften – de har inte bara nöjt sig med att göra ett bra futuristiskt sportspel, utan de är måna om att *Speedball 2100* ska kunna konkurrera med de "riktiga" sportspelen som till exempel *FIFA 2000*. Detta utan att behöva betala en enda krona för flådiga licenser. ■

Justin Calvert

Speedball-arenan har inte förändrats så mycket, men spelkänslan och livslängden har förbättrats avsevärt.

HÅLL UTKIK EFTER...

ALLA PRAKTISKA POWER-UPS

Det finns massor av prylar utspridda på banan som kan ge dig allt från extrapengar till att frysa hela motståndarlaget. Det kanske inte är särskilt sportsmannamässigt, men kan väl knappast sägas om att slå på målvakten tills han blir utburen på bår heller.

Utgivare: EA Sports
Utvecklare: Visual Sciences
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Ute nu

F1 2000

EA LÄGGER VANTARNA PÅ DET MESTA – DEN HÄR GÅNGEN ÄR DET FORMEL 1 SOM FÅR DEN STORA ÄRAN

Dessa vackra bilder visar att spelet för närvarande använder sig av 1999 års statistik. Men när det blir dags för release så kommer alla förare för 2000 att finnas med.

Nykomlingar i Formel 1-cirkusen spenderar vanligtvis några säsonger med att ligga i bakhasorna på de stora pojkarna som Ferrari och McLaren. Electronic Arts är dock inga nykomlingar, och när de nu släpper sitt första F1-spel (lagom till den riktiga säsongen börjar) så har de nog tänkt sig att hamna överst på prispallen direkt.

För första gången någonsin – om nu inte EA sladdar bort sig i första kurvan – kommer du att kunna spela ett Formel 1-spel med alla de riktiga förarna och stallen från säsongens start. Nu slipper du sitta i timmar och skriva in de riktiga namnen på förarna – allt finns redan där.

Självklart är alla banor noga återskapade, och just nu ser de ut att bli de bästa F1-banorna någonsin på PlayStation. Bilarna är också de mycket välgjorda, kompletta med riktiga färger och sponsorer för nästa säsong, liksom snygga förarsäten och fina små lampor på ratten som tänds och släcks när du växlar.

Att ställa in olika parametrar är lättare än i de flesta andra F1-spel, och till och med det fullt fungerande telemetrisystemet (som mäter hur din bil har klarat sig på varje varv) är lättåtkomligt. Däremot är det tveksamt hur mycket man får ut av till exempel diagrammet som visar var och hur mycket du har bromsat på banan.

När det gäller visuella effekter hittar vi möjligheten att titta på höjdpunkter från varje lopp. Här kan du titta på fem eller sex nyckelsituationer ur loppet, som inte nödvändigtvis behöver involvera din förare. Däremot kan du inte få se en fullständig repris av hela loppet. Det enda som saknas (så långt vi kan se i alla fall) är Arthur Ringart från TV 4.

”Det enda som saknas är Arthur Ringart...”

Det kanske är lika bra det, för du kommer att har fullt upp med att kommunicera med teamet i depån (som förresten snackar svenska om du vill).

Något annat de missat? Tja, det skulle vara lukten av bränt gummi i så fall... ■

Justin Calvert

Tunneln i Monaco är ruskigt snabb och otäckt mörk

HÅLL UTKIK EFTER...

DE DÄR KOMPLICERADE BILMEK-SKÄRMARNA

Varför slösa bort åtskilliga timmar med att justera vingarna med några millimeter hit och dit när det räcker med sju olika inställningar? Kombinera detta med möjligheter att ställa in bromsar och styrning så har du tillräckligt med verktyg för att kunna göra din bil så bra den kan bli.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Snygga banor
- Användbart telemetrisystem
- Förare från säsongen 2000

MINUS POÄNG

- Ingen Arthur Ringart
- Lite känslig styrning
- Färre bilar än i GT2.

VÅRT STALLTIPS

F1 2000 kommer att ha en tätposition när det dyker upp lagom till F1-säsongen börjar. Om det inte räcker ut för punktering eller missöden i depån så kommer det nog att vinna racet om förstaplatsen på topplistorna.

Om du går in på
yesitworks.com
så är det inte säkert
att du kommer in.

Låt oss konstatera att vi har ett antal överraskningar innanför rockärmen.

Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Electronic Arts
Distributör: EA Nordic
Releasedatum: Hösten 2000
Format: PlayStation2

PS2000

Text: **Zy Nicholson** Foto: **Kobal Collection**

THE WORLD IS NOT ENOUGH

ETT AV DE FÖRSTA VÄSTERLÄNDSKA SPELEN TILL PS2 ÄR MÅHÄNDA AMERIKANSKT I SITT URSPRUNG – MEN DEFINITIVT BRITTISKT TILL INNEHÅLLET. HÖR UPP NU, 007...

Hur många spel har du inte plöjt igenom där du tänkt i banor som "Om det hade varit i verkliga livet hade jag skjutit av repet och låtit allting rasa ner..." eller "Varför kan jag inte ta upp föremålet från bordet och använda det"? Att du ska få din vilja igenom är precis vad skaparna av *The World Is Not Enough* har haft i siktet.

Cynikern kanske tar en snabb titt på spelet och myser Juha, ytterligare ett spel som baseras på en James Bond-film där 007 räddar världen från en arkeskurk och ett gang kaskivapenterrorister. Vad som kan komma som en overraskning, daremot, är den höga ambitionen som projektets kreativa team haft. Deras resoluta vapran att ta genvägar för att tjäna enkla stålar. Efter det rabalder runt MGM:s *Tomorrow Never Dies* (som allvarligt talat inte levde upp till förväntningarna) kan detta spel till PS2 vara spelet med stort "S".

Spelet som gör att du får din tro tillbaka på filmlicencierade spel. För när allt kommer omkring, så talat vi ändå om James Bond: urtypen för en superspion. Gräbben man ville växa upp till när man var liten.

Trots denna fantastiska potential har TV-spelen aldrig gjort honom rättvisa. Fokus har legat på hans fysiska styrka, de högteknologiska prylarna och den jämna strömmen av odugliga angripare. Något som försummats och som faktiskt genomsyrar 007:s bästa stunder är ju hans snabbtänkthet och hans förmåga att improvisera sig ut ur knepiga situationer. Genom att ta fasta på denna typ av interaktivitet hoppas skaparna av *The World Is Not Enough* att de inte bara kan ge spelaren mer frihet att lösa problemen, utan även förmedla några magiska stunder i sann Bond-anda.

Mer än till spännande nivåer är utlovade, där det bjuds på skidåkning, prickskytte och undervattensuppdrag.

–Ett av de mest framträdande elementen i en Bondfilm är på det sätt 007 kan utnyttja sin omgivning för att skapa en följd av händelser och på så sätt ta sig ur en fälla eller nå målet, förklarar Randy Breen, creative director hos EA:s amerikanska utvecklingsteam.

–Arbetet med att försöka skapa en värld som omfamnar denna dynamik är oerhört kul. Spelaren kommer att ha flera möjligheter att nå sammalmål men det kommer finnas en 007-lösning som verkligen lönar sig.

Genom att föra in moment av smygande och 3D-äventyr försöker *The World Is Not Enough* föra förstapersons-shootern till nya nivåer. Det handlar med andra ord inte om någon enkel hinderbana, skjutbana eller fragfest à la *Quake*. Uppdragen handlar minst lika mycket om att infiltrera fiendeorganisationer, hålla stora cirkelsågar på säkert avstånd och undvika larmsystem i jakten på information. Självklart kan du lugnt räkna med att få motionera din Walther PPK en hel del. Du kommer att få olika uppdrag med ett antal löst definierade mål. Sedan förväntas du använda en stor portion initiativförmåga om du ska kunna lösa det hela.

För att lyckas skapa en realistisk spelvärld hänger mycket på hur dess invånare ser ut och beter sig. Om vi går in på skönhetsfrågor tror teamet att PlayStation2 kommer att kunna generera otroligt realistiska och naturliga karaktärer för detta ändamål. Även om du bara tittar på en underhuggare som väntar vid sin bil förväntar du dig ändå kunna se honom sträcka på benen, rätta till sin jacka och kanske gäspa lite då och då.

–Det är rörelserna som får honom att se levande ut, havdar Breen. Om ditt uppdrag innebar att du måste passera en vakt utan att bli sedd, fullt medveten

”Vi kommer använda smygandet för att ge spelaren en känsla av makt och allvetande.”

om att han dödar dig vid upptäckt, förhöjs spänningen om han ser trovärdig ut. Skulle vakten vända sig om och springa rakt in i en vägg så fort han ser Bond upphör illusionen ganska omgående.

Teamet tror därför starkt på devisen: ser det fånigt ut så är det fånigt. God artificiell intelligens är med andra ord en viktig ingrediens, något som innebär att motståndarna reagerar på ett sätt som är avhängigt situationen.

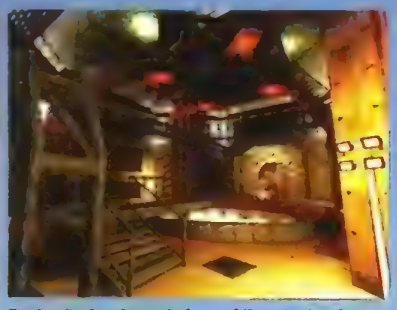
–Ett bra exempel skulle kunna vara en vakt som inte upptäcker 007 på grund av hans maskering, men som skulle kunna göra det om spelaren börja uppträder på ett sätt som vakten inte förväntar sig, säger Breen. Uppmärksamhet är något som vi kan använda oss av för att få spelaren att känna sig som en riktig spion. Genom att dessutom införa olika nivåer av uppmärksamhet för karaktärernas AI ger vi liv åt Bondvärlden.

Tanken är att ge varje enskild karaktär en variation av saker att utföra och även få dem att ändra sitt agerande efter hur situationen utvecklas. Om du till exempel oskadliggör en vakt på avstånd är det inte säkert att kollegan som kommer springande runt hörnet har sett dig. Han kommer dock att vara ordentligt på alerten, med tanke på sin skadade kamrat. Vakten kan därefter överge sin patrullrutt för att utföra olika saker i sitt nya stadie av uppmärksamhet. Han kanske sätter igång ett larm, tar skydd eller börjar finkamma området på jakt efter dig. Men vad han än väljer att göra, har det bäring på vad han faktisk vet vid denna tidpunkt.

Tassa runt på tå

Spel som innehåller en massa smygande har fått ett stort genomslag under de senaste 18 månaderna, och *The World Is Not Enough* siktar på använda sig av mer än ett par smakbitar från denna smyggenre.

–James Bond är en spion! påpekar Breen för oss. Han är tvungen att smyga sig runt och in i ställen snarare än att slåss. Vi kommer använda smygandet för att ge spelaren en känsla av makt och allvetande.

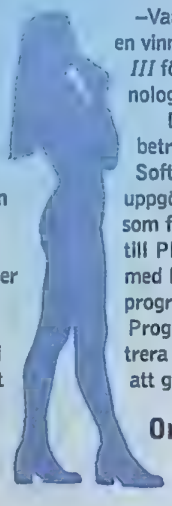


Spelet är fortfarande i ett tidigt skede så utvecklarna jobbar fortfarande med att befolka miljöerna med skurkar.

Efter att ha sett EA:s egna renderingar av BMW:n, underhållsskytteln och den ganska ohälsosamma arsenalen av eldvapen (allt från små ljuddämpade pistoler till det tyngre artilleriet) ser spelet ut att täcka upp det mesta av filmens hårdvara, och mer därtill. Även om teamet inte var villiga att ge oss alla detaljer i detta tidiga skede kan Breed lugna alla teknikfreakar.

–Prylar, prylar och åter prylar. Ni kan räkna med att prylarna och Q:s avdelning har en framträdande roll i spelet. Bond kommer vara utrustad med en mängd olika coola manicker. Saker som han kommer behöva för att klara problemen i spelet. Jag skulle kunna berätta mer men vi har en sträng sekretess här. (I ett viskande tonläge:) Låt oss nöja oss med att konstatera att vi har ett antal trumfkort innanför rockärmen.

PSM:s reporter smygtittade faktiskt innanför rockärmen i fråga utan att hitta några magnetiska spårapparater eller ens några handledsstyrda bedövningspilar.



Hur som helst, en stor del av filmens prylar kommer till användning i spelsammanhanget. Ta röntgenglasögonen som exempel. Förutom att ge Bond den obligatoriska röntgensynen i kvinnligt sällskap låter de honom även att leta efter dolda vapen och därigenom avslöja vilka av gästerna som i själva verket är Vallentins medhjälpare.

Något annat som är värt att notera i *The World Is Not Enough* är, efter vad vi sett så här långt, att varje nivå fullständigt kryllar av levande detaljer. För att konstruera en sådan komplex spelvärld gjorde teamet ett oväntat drag och skaffade sig en licens till id Softwares grafikmotor från *Quake III*. Med tanke på att EA tidigare bara använt egna förmågor för sin spelutveckling tog branschen emot denna nyhet med förvåning. Det finns dock kloka skäl till beslutet. Som Breen förklarar,

–Varför försöka ta upp kampen med en vinnare? Genom att använda *Quake III* försäkrar vi oss om den bästa teknologin vid en lämplig tidpunkt.

Det finns knappast någon tvekan beträffande kvalitén på grafiken i id Softwares senaste PC-spel. Den här uppgörelsen kommer därmed låta EA, som första företag, att lyfta över den till PlayStation2. Ytterligare en fördel med licensen är att en stor del av programmeringen redan är gjord. Programmerarna kan alltså koncentrera sig på spelinnehållet i stället för att göra nya tekniska framsteg.

Omskakande

Att *Quake III*-motorn används betyder inte att spelet kommer att se ut som *Quake III*. Genom att planera för ett annorlunda spel är utvecklarna redan i färd med att skapa sin egen kod för artificiell intelligens och nivåkonstruktion. Filmens drama är

Exotiska miljöer är obligatoriska. Efter vad vi erfar kommer spelet att ta dig till Kaukasus, Istanbul, Baku och till det här flygfältet.

PS2: The World Is Not enough

”Först och främst vill se till att få med alla de typiska Bond-ingredienserna.”

uppenbarligen den stora inspirationskällan för varje nivådesign. När kan man då åsidosatta filmen för spelhandlingens skull?

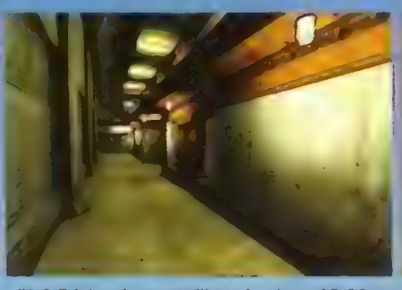
– Först och främst vill vi se till att få med alla de typiska Bond-ingredienserna. Smart action, coola prylar, exotiska miljöer, vackra kvinnor och läckra fordon, konstaterar Breen. Med det i åtanke försöker vi sedan hitta nyckelscener i dramat och därefter lägga till mer typiska spelelement och upplevelser runt dessa nyckelscener.

Ett typexempel på en sådan nyckelscen är när Renards män dödar arbetarna i en avlägsen del av en pipeline och placerar ut en kärnladdning där. Bond och Christmas Jones flyger då ut till pipelinen för att desarmera bomben.

– I spelet har vi valt att behålla bombdesarmeringen eftersom det var en betydelsefull scen för handlingen i dramat. Men vi lade dessutom till en fabrik intill pipelinen, förklarar Breen. Detta gav oss en utökad miljö för action och utforskande utan att vi avvek från handlingen i någon större utsträckning.

För den som ännu inte har sett filmen är det värt att poängtera att *The World Is Not Enough* har en något mer tillskruvad handling än den genomsnittliga Bondfilmen.

– Vi försökte att få med alla betydelsefulla scener för att vara trogen handlingen i *The World Is Not Enough*, berättar Breen, men vårt spel måste kunna delas upp i olika uppdrag och det har tvingat oss att fokusera på de mest viktiga och de mest betydelsefulla platserna och händelserna. Vi var tvungna att strunta i vissa bitar av filmen av den enkla orsaken att man inte kan rendera allting. Även om man kunde det skulle det vara omöjligt att skapa ett intressant och roligt spelupplägg kring varje incident i filmen.



Vapenfantaster kan vara lugna. Bonds PK99, en BKG-74 (med granattillsats) och en AR-36 med kikarsikte är bekräftade.

Härlig vändning

Även om dina uppdrag verkar enkla inledningsvis kan spelet snabbt vända upp och ner på allting och ställa dig inför oväntade problem. Ibland för att framkalla mer av den improviserade problemlösningen; i andra fall för handlingens skull. Breen citerar en av scenerna från filmen som exempel.

– I Kazakstan har Bond för avsikt att hindra skurkarna från att stjäla bomben. Naturligtvis lyckas de stjäla den, eftersom det är ett måste för att storyn ska kunna fortsätta. I ett spel däremot kan vi inte ge spelaren ett uppdrag som är omöjligt att klara. Att hindra skurkarna från att stjäla bomben kan inte vara ett av dessa uppdrag.

Då *The World Is Not Enough* är ett av de första västerländska spelen att utvecklas för PS2 var vi på PSM nyfikna på teamets syn på den nya konsolen. Hur var det att utveckla för PS2 jämfört med PlayStation?

– Till att börja med kan vi använda *Quake III*-motorn och rendera fler polygoner än för PC. Ser vi till detaljrikedom och hur karaktärerna uppträder kan vi gå ännu längre. PS2 är ett så pass kraftfullt monster att våra begränsningar inte utgörs av hur mycket vi tror vi kan göra, utan hur mycket tid vi har till förfogande.

Detaljerna är lite oklara, men det står redan klart att teamet föredrar Dual Shocks känsliga spak för precisionsskytte.

Bonds allierade inkluderar Christmas Jones, Q, M och nykomlingen R (spelad av John Cleese)

Ni kan förvänta er att en träff i huvudet gör mer skada än ett köttsår eller en träff i benet om ni skulle hamna i en skottväxling. Det utlovas också en delad skärm för upp till fyra deltagare i deathmatch, men hur står det till med onlinespel? Breen erkänner att de har en hel del tester och försök framför sig om den nya konsolens mer avancerade egenskaper ska utnyttjas till fullo.

– Ett av våra stora mål är att ha stöd för multiplayer. Vi håller fortfarande på att upptäcka möjligheterna med PlayStation2.

Det går knappast att glida undan den stora frågan. Alla nya Bondspel kommer oundvikligen att ställas mot det regerande Bondspelet: *GoldenEye* till Nintendo 64. Är det en rättvis jämförelse?

Breen sammanfattar:

– Rättvis? Livet är inte rättvist.

GoldenEye lyckades med en hel del. Självklart har vi tittat på det och andra liknande framgångsrika spel. Det är ju faktiskt en ny genre för konsolspelare, men teamet är bekant med den sedan tidigare. Vårt team inkluderar flera legendariska nivåkonstruktörer för denna spelkategori. Vi har fullt förtroende för dem när det gäller att göra *The World Is Not Enough* jämförbart med, om inte bättre än, *GoldenEye*.

Ett vågat påstående, men samtidigt ett påstående som teamet verkar säkra på att kunna leva upp till. Med en internationellt välkänd karaktär och en actionfilm som för en gångs skull förtjänar att bli omgjord till spel, ser *The World Is Not Enough* ut att bli det Bondspel som vi alla väntat på. ■

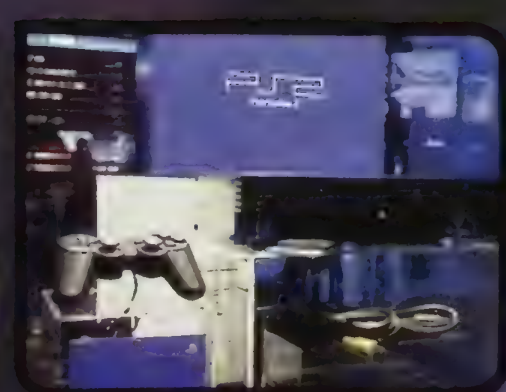
SPELEN PÅ PLAYSTATION 2000 FESTIVALEN

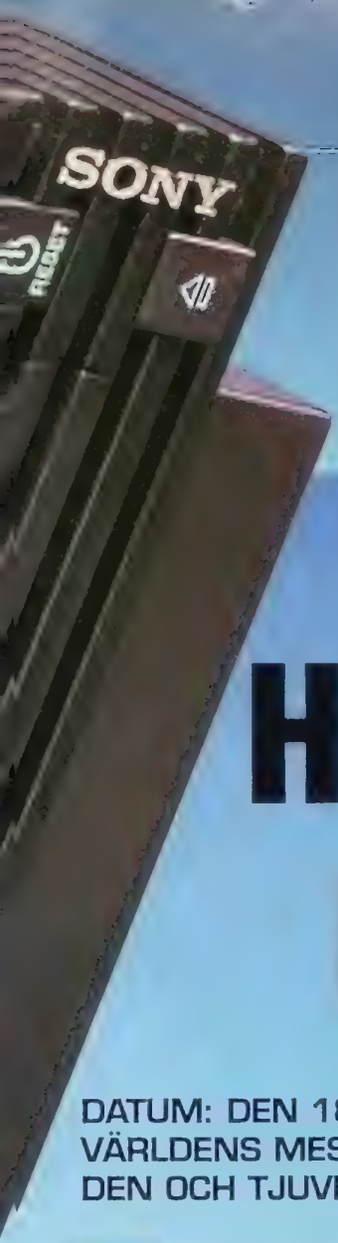
•NYA SPEL
[illegible]
[illegible]
Be Bo Edge (SCEI)
Billiard Master 2 (Ask)
Driving Emotion Type-S (Sound)
Drum Mania (Konami)
EX Billiards (Takara)
Eternal Ring (From Software)
Everfrace (From Software)
Fantasion (SCEI)
Gekikukan Pro Baseball: At The End of the Century 1999 (Konami)
Golf Paradise (T&E Soft)
Gran Turismo 2000 (SCEI)
I.Q Remix (SCEI)
Jikkyou World Soccer 2000 (Konami)
Jokkyou Pawaturu Pro Baseball 7 (Konami)
Kainoki Shogi IV (ASCII)
Kessen (Koei)
Mahjong Takai III (Koei)
Mahjong Yarose (Konami)
Morita Shogi (Yuki)
ØStory (Enix)
Ridge Racer V (Namco)
Shin Sangokumusou (Koei)
Snowboard SuperCross (EA Square)
Stepping Selection (Jaleco)
Street Fighter EX3 (Capcom)
Tekken Tag Tournament (Namco)

•VIDEOR
Armoured Core 2 (From Software)
Dark Cloud (SCEI)
Gradius III and IV (Konami)
L'arc en Ciel (SCEI)
Onimusha (Capcom)
Sky Surfer (Idea Factory)
Wild Wild Racing (Imagineer)

•KOMMANDE SPEL
Biohazard (Capcom)
Dead Or Alive 2 (Tecmo)
Extermination (SCEI)
Gungriffon Blaze (Capcom)
Maximo (Capcom)
Silpheed (Capcom)

•DVD-ROM
The Matrix (Warner Home Video)





PS2000

Text: **Mike Goldsmith** Foto: **Martin Burton**

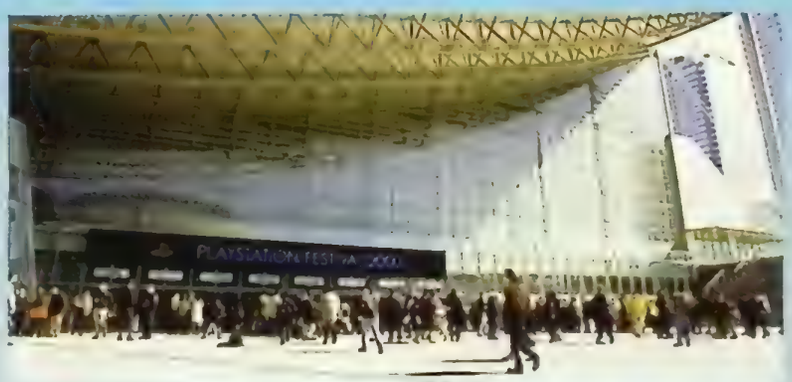
HÄNG MED OSS PÅ PS2-FESTIVAL

DATUM: DEN 18:E FEBRUARI. PLATS: PLAYSTATION FESTIVAL 2000, TOKYO. HUVUDATTRAKTION: VÄRLDENS MEST KRAFTFULLA KONSOL LANDSTIGER. PSM VAR PÅ PLATS FÖR ATT KOLLA IN DEN OCH TJUVKIKA PÅ ALLA FANTASTISKA SPEL VI KOMMER ATT SPELA I SEPTEMBER.

Nå – hur var det? I ett nötskal: fantastiskt. Vi spelade allt inom räckhåll, allt från *Tekken Tag Tournament* till *Shin Sangokumusou*. Vi kan inte bärga oss tills vi får spela dem igen. Och igen och igen och igen...

På de följande nio sidorna tränger vi oss igenom folkmassorna, visar stolt våra passerkort och ser till att du hamnar först i köerna till alla PS2-spel som fanns till hands under den japanska lanseringsdagen (okej, vi skippar en och annan mah jong-simulator). *Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, Ridge Racer V*... Dessa och ytterligare 25 (!) skönheter ur nästa generation fanns i spelbara versioner. Vi låter dig härmed få dregla så mycket som möjligt över dem tills PS2 intar Europa i september (såvida det inte blir några förseningar).

På PlayStation Festival 2000 fick vi förstås också chansen att lägga vantarna på själva konsolen. Jodå, den ser fortfarande nästan lite för liten ut, Power- och Resetknapparna har små gulliga gröna och lila lampor och PlayStationlogon går att vrida så den alltid står rätt, oavsett om du lägger maskinen ned på sedvanligt vis eller ställer den på högkant. Vi tog oss även in under det snygga, blå höljet. Maskinen har ett nytt, coolt användargränssnitt som startar med en ny animation varje gång man sätter på den – förvänta dig svepande dimmor eller eller tredimensionella kuber – beroende på vilket spel man väljer. Efter det flashiga introt ser vi ett gäng elektroner som roterar runt en kärna med olika knappar, med vilka man väljer om man vill spela PS1-spel, PS2-spel eller se på DVD-filmer. Går vi vidare till setupmenyn hittar vi allt från tid och datum till alternativa språk (engelska eller japanska) och skärminställningar – jepp, PS2-spel kommer i både normalt format (4:3) och i widescreen (16:9). I widescreen-läget får man förstås plats med mer action samtidigt på TV:n.



Det gigantiska, futuristiska festivalpalatset slår Älvsjömässan med hästlängder.

Okej, här finns en del att anmärka på. DVD-spelaren är inte riktigt så bra som vi hoppats på. Dessutom måste man verkligen stoppa in olika minneskort, laddade med mjukvara från olika skivor, för att spela antingen PS1-spel eller DVD-skivor? Kommer verkligen PS2 få vissa PS1-spel att se snyggare ut om de är korrekt kodade? I båda fallen är svaret ja: PS2 kommer med en Utility Disc, vilken innehåller den DVD-mjukvara som krävs. Konsolen kommer även att kunna skryta med en funktion som kallas texture smoothing, som förbättrar grafiken i redan existerande spel. Du kan läsa mer om DVD-uppspelning och bakåtkompatibiliteten i vår specialartikel, som börjar på sidan 44.

På PlayStation Festival 2000 fick vi se över två dussin spel som kommer att tillhöra de absolut bästa och ytterligare ett halvdussin som kommer att spelas väldigt länge. Under de närmaste månaderna kommer vi med fler exklusiva nyheter om titlar som *Metal Gear Solid 2* och Sonys topphemliga europeiska produktsortiment.

Men tills dess, ta en titt på vår genomgång av spelen på denna fantastiska mässa.

-Ha kul! Stå inte där och doppa!

30 sekunder senare var stället knäfullt.

"*Tekken Tag Tournament* samlade horder av fans på festivalen" ▶ Sid. 38

Bedövande vackert... Några underbara bilder ur *Ridge Racer V*. Trots långa laddningstider var Namcos racingspel festivalens hit, och gav oss tillfälle att beundra den nya racingdamen Ai Fukami...

POWERSLIDES TILL TUSEN NÄR KLASSIKERN SLÅR TILLBAKA

RIDGE RACER V (NAMCO)

Fakta: Bland festivalens alla träningssimulatorer, dating- och fyrverkerispel fanns tre spel vi verkligen ville testa – och *Ridge Racer V* var ett av dem.

Sug på det här: spelet flyter fram i 60 bilder per sekund, det har en ny racingbrud i introfilmen som går i realtid, det stödjer Dual Shock, Dual Shock2, Neg Con och JogCon, det har fem spellägen (Grand Prix, Duel, VS battle, Time Attack och Free Run) plus flera hemligheter.

Vidare har det musik av den berömde japanske kompositören Mijk Van Dijk, det har bytt kvantitet mot kvalitet (förvänta dig inte över 320 bilar som i *Ridge Racer Type 4*) och, bäst av allt, ny Gouraud-skuggningsteknik och förbättrad 3D-motor innebär att det fortfarande är det snyggaste racingspelet.

Du kan se fram emot sju extremt detaljerade banor i spelets Ridge City, bilar vars däck ryker, halvgenomskinliga fönster, flera ljuskällor, speglingar i plåten och kul *Pac-Man*grafik längst ner på skärmen som visar mellantider och annat.

Hur är det att spela? Jo, det går som en dröm, eller snarare som gamla *Ridge Racer* men jäkligt mycket snabbare. Vi kan lugnt hävda att bilarna går mjukt som mjukglass, banorna är av klassiskt *Ridge Racer*-stuk (du kan byta mellan dag, kväll och natt), bakgrunderna är detaljerade, och det uppstår en genuin känsla av fart när man sladdar sig igenom kurvor, studsar över vägbulor eller bara drar järnet längs motorvägar medan bakgrunden svischar förbi.

Några fel? Tja, man skulle kunna säga att spelet nästan är för snyggt och kliniskt rent för sitt eget bästa. De knivskarpa konturerna på bilarna och vägbanan gör att det ibland ser lite kantigt och hårt ut.

På Internet diskuterar man huruvida detta beror på slarv eller en begränsning i grafikkretsen hos PS2. Vi gissar på det förra.

Vidare kan man också klaga på att det inte finns någon backspegel i den interna vyn och att det bara finns två vyer att välja mellan när man spelar.

Slutligen, eftersom man behållit CD-ROM-formatet istället för att byta till DVD-ROM är laddningstiderna förvånansvärt långa (vi räknade till 13 sekunder till skillnad från de andra spelens tider på en handfull sekunder), men det är väl allt.

Hur som helst, väntetiden innebär kvalitet, och kvalitet är vad *Ridge Racer V* handlar om.

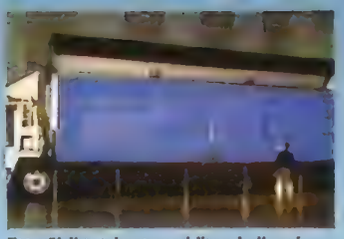
Originalspelet hjälpte till att lansera PlayStation 1994 (1995 här i Sverige) och *Ridge Racer V* kommer att göra detsamma, fast bättre. Det här spelet var festivalens största hit, utan tvekan.

Chanser att släppas i Europa: Självklara. 99%

Släpps i Japan: *Ridge Racer V* släpptes i Japan den 4 mars på CD-ROM och kostar 6 800 yen.

Kolla in www.namco.com för detaljer.

Bara en massa tomma kartonger.


Ett välriktat kast med liten boll, och...

"Skjut kärlekspilar på söta flickor för att påverka handlingen i *ØStory*" ► Sid. 39

Här gav PSM upp...

STEPPING SELECTION

(Jaleco)

Dansspel med Brit-pop

Fakta: Det är inte bara Konami som spinner vidare på Japans besatthet av Bemani. Stepping Selection är en PS2-konvertering av Jalecos arkadsuccé *Stepping Stage*. Massor av spelare hoppade omkring av lycka inför Britney Spears *Baby One More Time*, Steps *Love's Got a Hold on my Heart* och, bisarrt nog, covers på 80-talsplågor som *Ghostbusters*, *The Neverending Story* och *Footloose*. Dansandet kompas av musikvideor och vi måste tillstå att *Stepping Selection* är trevligt karaokekitschigt och har ett bra tvåspelarläge. Detta bevisar att PlayStation2 är mer än bezierkurvor och polygonberäkningar.

Chanser att släppas i Europa: Starta en aktion nu. 40%

Släpps i Japan: Släpptes på två CD-ROM den 4 mars till ett pris av 6800 yen (17600 yen med dansmattan).

Kolla in www.jaleco.co.jp.

ETERNAL RING

(From Software)

RPG möter förstapersonsäventyr

Fakta: Eternal Ring är ett RPG i realtid med inslag av förstapersonsäventyr som bonus (*Doom* möter *Final Fantasy*, liksom). Det handlar om soldaten Chain Morgan, som måste lämna sitt kungarike Heingaria och ta sig till The Island Of No Return för att finna The Eternal Ring.

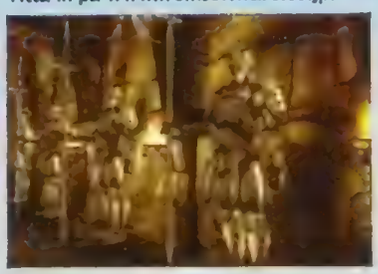
Ön har intagits av allehanda drakar och demoner, men tacksamt nog finns här 100 mindre kraftfulla ringar vilka ger dig magiska krafter att nyttja i striderna, eller för att färdas in i förbjudna områden, gå på lava eller dyka under vatten.

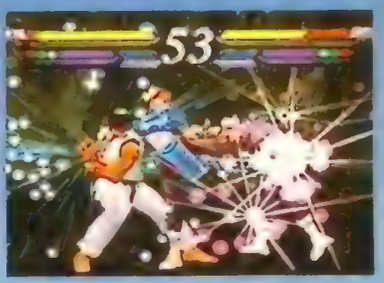
Eternal Ring är inte bara en välkommen variant på RPG-genren, utan den enda PS2-titel vid lanseringen som utnyttjar Dual Shock2-kontrollens analoga knappar, som känner av upp till 255 olika trycknivåer. Bara därför är *Eternal Ring* värt en närmare titt framöver.

Chanser att släppas i Europa: Mycket efterlängtat i Japan. Kanske översätts det av Sony? 55%

Släpps i Japan: *Eternal Ring* kom den 4 mars på DVD-ROM, och kostar 6800 yen.

Titta in på www.fromsoftware.co.jp.


Tänk bara vad PS2-grafiken kommer att göra för *Final Fantasy X*.


Totalt vansinne att se fram emot.

STREET FIGHTER EX3

(Capcom)

Fler slagskämpar på gatorna!

Fakta: Se här en titel som vid lanseringen hade en solid spelhistoria på PlayStation: *Street Fighter EX3*, en fortsättning på de av Arika utvecklade *EX*-spelen. Ett beat 'em up i 3D snarare än *Alpha*-spelens 2D-grafik i mangastuk.

Glädjande nog är *EX3* ingen besvikelse – det är snabbare än blixten, alla favoritfigurerna är med (Ryo, Ken, Chun Li, Skullomania och tolv till, med gömda karaktärer från *EX2 Plus*) och så klart spelets varumärke: alla dessa helvilda specialattacker. Flerspelaralternativet à la *Tekken* fick slagsmål att bryta ut överallt. Själva var vi inte med i ett tumult för tio spelare, men väl i en holmgång för fyra som fick WWF att framstå som rena Söndagsöppet. Visst, *EX3* lär inte konvertera den skeptiske eftersom det inte skiljer sig från föregångarna spelmässigt, men våra tummar var skinnflådda efter bataljerna...

Chanser att släppas i Europa: Smärtfullt stora. 95%

Släpps i Japan: Den 4 mars på CD-ROM till ett pris av 6800 yen.

Gå till www.capcom.co.jp.

FANTAVISION

(SCEI)

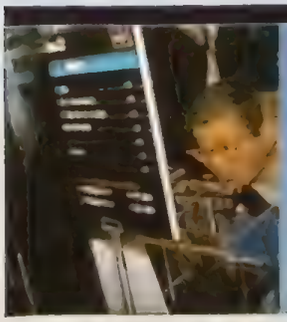
Ooooh! Aaaaaah! Kolla vilka fina färger!

Fakta: Trots att detta är en typisk lanseringstitel för konsolen har Sony *Fantavision* inte hyppat lika mycket av den japanska spelpressen som *Ridge Racer V*, *Tekken Tag Tournament* eller ens *Eternal Ring*. Detta lär det bli ändring på, eftersom *Fantavision* är ett av de snyggaste spelen till PlayStation2. Det är skapat av samma team som låg bakom det sorgligt förbisedda *Ape Escape*, och är i grund och botten ett fyrverkerispel. Mot en ständigt skiftande bakgrund (Tokyos stadsvy, kometdrabbade rymdstationer) måste man avfyra raketer för att skapa läckra fyrverkerier. Spräng dem i rätt ordning för att skapa speciella kombinationer få höga poäng, nya nivåer och den mest häpnadsväckande grafiken till PS2. Spelmässigt är detta simpelt, men extremt beroendeframkallande (föreställ dig ett upp och nervänt *Missile Command* blandat med *Puzzle Bobble* på nyårsafton). Just grafiken fick folkmassorna att stöna av beundran. Vi kan inte hålla oss tills vi får igång festivaldemon och vi kommer att meddela huruvida detta spel kommer att nå Europa. Låt oss hoppas.

Chanser att släppas i Europa: Ett kvalitetsspel från Sony, men kanske lite för japanskt? 80%

Släpps i Japan: Fantavision släpptes på CD-ROM den 9 mars till ett pris av 5800 yen. Titta in på www.scei.co.jp.

Feta fyrverkerier lyser upp Japan.



OCH VAD HITTAR VI I KARTONGEN?

VAD JAPANERNA FÅR FÖR EN HANDFULL YEN.

• I KARTONGEN
PlayStation2-maskinen
Dual Shock2 handkontroll (1)
8 MB minneskort (1)
AV-kabel (komposit, 1)
Nätsladd (1)
Totalpris: 39 800¥

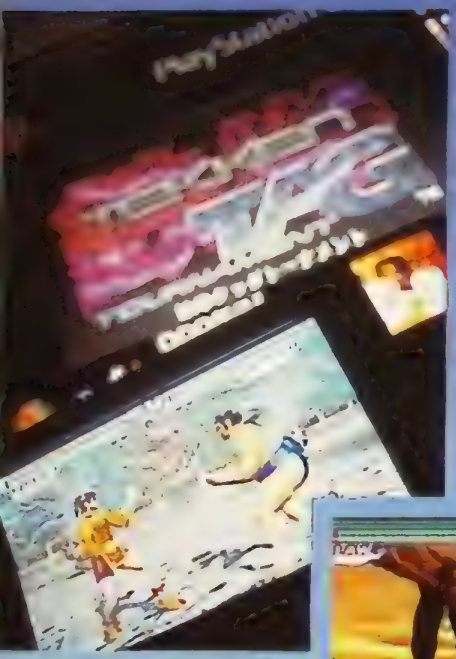
• EXTRAPRYLAR
Dual Shock2 handkontroll: 3 500¥
8 MB minneskort: 3 500¥
Multi Tap2: 3 600¥
Horisontellt konsolställ: 1 000¥
Vertikalt konsolställ: 1 500¥
Antennkabel-adapter (RFU): 2 500¥
S-VHS-kabel: 3 000¥
DVD Component Input Cable: 3 600¥
AV-adapter: 1 200¥
AV-kabel: 1 000¥
Komponentvideo-kabel (äkta RGB för bättre bildkvalitet): 2 500¥
Nätsladd: 400¥
Stepping Selection dansmatta (från Jaleco): 6 800¥
DiMAX Sound System (Dolby Digital-paket): 20 000¥
Joystick till Tekken Tag Tournament (från Hori): 3 980¥

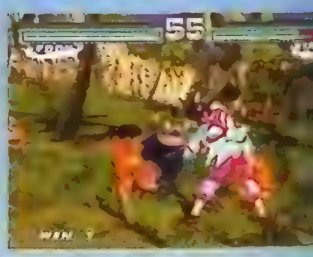
(En krona motsvarar cirka 12¥)

Tecken Tag charmar damerna...

Den svarta Dual Shock2-handkontrollen

"Ljus reflekterades i karosserna som om de vaxats med flytande spegelglas" ▶ Sid. 40





Alla nya karaktärer, miljöer, effekter och slagserier fanns på plats i det mäktiga *Tekken Tag Tournament*. Och det går som en dröm...

DE JÄRNHÅRDA NÄVARNA ÄR TILLBAKA

TEKKEN TAG TOURAMENT (NAMCO)

Fakta: Jaså, du trodde att Namco bara tänker konvertera gångna sommarens arkadhit och tjäna en massa yen? Fel. *Tekken Tag Tournament* samlade horder av fans på festivalen i en fullt spelbar version som var en stor förbättring jämfört med den som visades upp på Tokyo Game Show i september förra året. Parallaxscrollningen (när bakgrund och förgrund rör sig obereoende av varandra för att fejka djup till fördel för hastigheten) är nu bortplockad. I dess ställe hittar vi nya arenor: skolgårdar, tempel, hamnar och till och med broar med underbart vackra, renderade vattenfall forsande i bakgrunden. Intresserade figurer skymtar i bakgrunden och arkadnivåerna har t.o.m försetts med årstidsövergångar och 3D-snö föll när vi testade en nivå. De 20 karaktärerna från de tidigare spelen hänger även med i denna version. Räkna med *Tekken 3*-favoriter som Jin, Anna, Nina och Yoshimitsu plus figurer som Baek Doo San, Ganryu, Armour King, och – återuppståndna från de döda – Jin Kazamas morsa Jun. *Tekken*-fans lär bli glada när de får höra att Namco tänker förvandla en i arkadversionen icke spelbar karaktär till en spelbar på PS2.

Nivåerna vi spelade gick med blixtens hastighet, och inte saktades det ner under attackerna eller, viktigast av allt, mellan gruppfajterna. Ni känner kanske inte till det, men *Tekken Tag Tournament* bygger på gruppbataljer med inspiration från de som förekommer inom wrestling. Det är det man syftar på när man kallar spelet "Tag Tournament". Man väljer två karaktärer och kan växla mellan dem under matchen. Karaktärernas energimätare fylls på utanför bild, och du kan byta karaktär till och med mitt under en pågående attack. Därför kan man nu använda sig av en jongleringsteknik mellan sina slagskämpar, och hålla motståndaren uppe i luften. Det är en fantastisk känsla, och efter att även ha spelat *Tekken Tag Tournament* på Tokyo Game Show och i Akihabara-arkaderna är det bara att konstatera att PS2-versionen på festivalen gick snabbare än någonsin.

Något annat? Tja, Namco har ersatt arkadintrot med ett splitternytt sådant, som använder MPEG2-teknologi för de datoranimerade scenerna – vilket innebär att kvalitén är bättre och antalet bilder per sekund fler än i normala PS2-intron. MPEG2 är videoformatet som används för att visa DVD-filmer. Vi kan intyga att förbättringarna jämfört med *Tekken 3*:s redan utmärkta intro är omätbara. Har vi förresten nämnt att de ryktas om ett läge för fyra spelare via Multi Tap2?

Det är bara att konstatera: *Tekken* är tillbaka – bättre, tuffare och röjigare än någonsin.

Chanser att lanseras i Europa: PlayStation utan *Tekken*? Det är helt otänkbart! 110%

Släpps i Japan: *Tekken Tag Tournament* slår sig in i de japanska butikerna den 30 mars på en CD-ROM som kostar 6 800¥. Företaget Hori släpper en officiell joystick (Tekken Tag Tournament Stick) till ett pris av 3 980¥. Kolla www.namco.com.

Här poserar Tokyos cosplay-ungdom.

Capcom presenterar *Maximo*.

"***Kessen?* Typ *Risk* möter *Command & Conquer* fast med samurajer"** ▶Sid. 41

En trummis kör hårt eller fnittrar generat – det är svårt att avgöra.

DRUM MANIA

(Konami)

Bemani på besök hos Klapp & Klang

Fakta: Bemanifansen köade länge och väl för att komma till *Drum Mania* och dess tillhörande galenskaper. Detta är en konvertering av det framgångsrika arkadspelet, och det går ut på att slå på trummorna i takt med musiken, enligt samma princip som i *Beatmania* (när beaten visas längst ner på skärmen ska man slå på rätt trumma). Som om *Beatmania* inte var svårt nog – det här är förbannat svårt. Det går hyfsat så länge det gäller popmusik, men det blir omöjligt när trumslagaren drar igång rena jazzklubben. Goda nyheter för Bemanifansen är att *Drum Mania* kommer att vara kompatibelt med både *Drum Mania*-kontrollen och *Guitar Freaks*-kontrollen till gamla PlayStation. Detta betyder två PS2-spel till priset av ett, det vill säga både *Drum Mania* och *Guitar Freaks*. Som en extra bonus låter *Drum Manias* trespelarläge spelare ett att spela trummor, spelare två gitarr, medan spelare tre styrs av datorn. Alla som har lust att jamma loss bör hålla öronen öppna efter detta svåra men roliga spel.

Chanser att släppas i Europa: Låt oss vänta och se hur det går för *Beatmania* på gamla PlayStation. 75%

Släpps i Japan: *Drum Mania* kom den 4 mars, tillsammans med en trumkontroll. Pris okänt. www.konami.co.jp

GEKIKUUKAN PRO BASEBALL: AT THE END OF THE CENTURY 1999

(Square)

Dags att plocka fram slagträt

Fakta: Trots att *All Star Pro Wrestling* aldrig dök upp visade Square upp ett tjusigt basebollspel – efterlängtat redan innan festivalen. Spelet var ingen besvikelse och folk trängdes för att få se perfekt renderade versioner av sina favoritspelare. Man kan faktiskt se deras muskler spännas och slappna av, och alla ansikten är animerade, vilket ju är standard i dag. Det ryktas redan om en uppföljare år 2001, och *Pro Baseball* är en väldigt japansk titel – Square använder sig av en japansk TV-kommentator, de har licensierat tolv NPB-lag och animerat varje spelare med motion capture-teknik. Detta till trots vore det synd om vi inte fick se spelet här. Okej, det är baseboll, en obegriplig sport för svenskar (när kommer *Pro Brännboll?*), men vänta bara tills ni får se läckerheten...

Chanser att släppas i Europa: En liten fågel viskar att det visst kan komma. 75%

Släpps i Japan: Kom 30 mars på en CD-ROM för 6800 yen. Mer info på www.square.co.jp.

Baseboll är väl ingen höjdarsport, men PS2 får det att se snyggt ut.

Det här tilltalade inte massorna. För mycket orange?

EVERGRACE

(From Software)

Zeldaliknande RPG

Fakta: Omdömena av *EverGrace* löd både "bra" och "dåligt" på festivalen. Istället för enbart statistikattacker och galna drakar är *EverGrace* snarare ett actioninriktat RPG om en vithårig kille som kämpar mot monster i en läcker 3D-värld. Utseende, svärdhugg (karaktären svingar en stor, rund yxa) och rustning är helt anpassningsbara – och går därför hem i Japan. Men det såg allt lite visset ut...

Chanser att släppas i Europa: Kommer kanske från Sony via From Software. 55%

Släpps i Japan: Ute i april, inga övriga detaljer ännu. För mer info, checka www.fromsoftware.co.jp.

ØSTORY

(Enix)

Totalt förkastlig datingsimulator

Fakta: Först lite info. *Ø*[illegible] Ø står för "[illegible]" i är ett [illegible] där huvudpersonen [illegible] av [illegible] för att kunna [illegible] om han finner den rätta inom sex dagar. Spelet går ut på att skjuta [illegible] pilar på söta flickor (spelade av [illegible] japanska aktriser), och bra träffar påverkar handlingen. Så långt är allt väl. Man kan ju tycka att *ØStory* verkar harmlöst. Med japansk pop på soundtracket och taffliga bluescreeneffekter är det mer gulligt än revolutionerande, men en scen som vi tittade på innehöll en sekvens där huvudpersonen droppar någon slags drog i sitt offers drink. Efter ett par sekunder slocknar hon, och vår huvudperson ser sin chans... Om vi inte har fått det här helt om bakfoten är *ØStory* ett spel tillverkat av idioter som förtjänar att brinna i helvetet eller någon annan otrevlig plats.

Chanser att släppas i Europa: Förhoppningsvis inga. 1%

Släpps i Japan: 1 april på två DVD-skivor för 7 800¥. Mer fakta finnes på www.enix.co.jp.

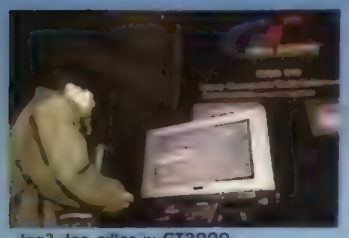
Vi får hoppas att de inte uppfinner ett specialdesignat styrdon till den här smörjan.

FINNS PÅ VIDEO
INTE SPELBARA, MEN VÄLDIGT SNYGGA

Capcoms 3D-samurajäventyr *Oni*[illegible] artar sig väl – animeringen är lysande, om än lite för dyster och brunaktig. Vi fick kasta ett öga på själva spelet, och det verkar fungera nästan exakt som *Resident Evil*.

Sonys simulator/äventyr *Dark Cloud* kommer till vintern, och det ser också bra ut. Spelaren kan bygga [illegible] och plantera träd – ett [illegible] med *Sim City*, och sedan [illegible] zooma in det hela i 3D.

Inget nytt om Sonys [illegible] *Splash Dive*, *The* [illegible] [illegible] *Electric Wire*. Andra spel vi fick smak [illegible] *Racing*, *Sky Surfer* [illegible] [illegible] bandet. [illegible]



–Jag? Jag gillar ju GT2000...

–Medan jag föredrar Ridge Racer V.

"Alla som försökte spela *Type-S* slutade i diket eller mosade mot en vägg" ►Sid. 42

Fram med solbrillorna. Bland alla spel var den mest imponerande effekten solskenet i *Gran Turismo 2000*.

DET BÄSTA HAR BLIVIT BÄTTRE

GRAN TURISMO 2000

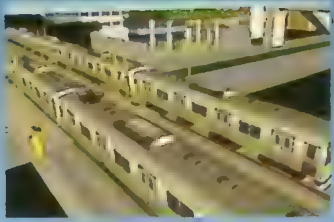
Fakta: Dess slogan lyder "The real driving simulator" – den riktiga bilsimulatorn – och det kan du haja att det stämmer till hundra procent.
Trots att banan som visades på festivalen var den samma som på Tokyo Game Show var förbättringarna otroliga. Vi fick välja mellan en Mitsubishi Pro och en Lancer Evolution GSR från skärmen, som visade en MPEG2-animering i bakgrunden medan man ändrade färg på sin valda bil, och så var det dags att spinna runt i Tokyo i ljusets hastighet.
Fjädringen beter sig realistiskt vid varje sväng och det ryker om däcken när man drar i handbromsen. Visuellt var *Gran Turismo 2000* mycket vackert. Reprisen visade ett exakt återgivet värmedis när bilarna plöjde sig fram genom en snäv kurva, och ljuset reflekterades i karosserna som om de vaxats med flytande spegelglas. Effekterna är läckra; eftermiddagssolen mellan kontorsskyskraporna fick oss bokstavligt talat att försöka fälla ner solskydden.

När vi pratade med *Gran Turismo 2000*:s skapare Kazunori Yamauchi på Polyphonys kontor efter festivalen, avslöjades fler detaljer. *Gran Turismo 2000* har blivit försenat beroende på det extrajobb *Gran Turismo 2* på PlayStation1 behövde. Dessutom undersöker man möjligheterna för en arkadversion, där de anslagskänsliga knapparna på Dual Shock2-kontrollen kanske kan användas. Polyphony säger också att ett läge för fyra spelare eventuellt stoppas in.

Spelet kommer inte att bara vara en PS2-version av *Gran Turismo 2*. Du kan se fram emot nya banor och bilmodeller, om än inte hundratals, och det framgick även att *Gran Turismo 2000* kommer att innehålla bonusspel, däribland förbättrade versioner av äldre Polyphonyspel som till exempel *Omega Boost*. Och just det, Kazunori jobbar med ännu ett spel, ett helt annorlunda och hemligt sådant, till PlayStation2.

GT2000 var en av festivalens verkliga huvudattraktioner. Visst finns det fortfarande arbete kvar på det (det var i ärlighetens namn bara en bana från *Gran Turismo 2* som stod till förfogande), men efter att ha spelat monstret i fråga stod det klart: oavsett vad du kan tänkas läsa i tidningarna så kommer *GT 2000* göra en riktig skräll på PlayStation2. Så det så.
Chanser att släppas i Europa: Dum fråga. 110%
Släpps i Japan: *Gran Turismo 2000* rullar förhoppningsvis in i affärerna under sommaren till ett pris av 5 800 yen. Gör ett besök på www.scei.co.jp eller www.polyphony.co.jp för senaste infon om detta höjdarlir.

Kessen-tjejerna är överväldigade av PS2...



Japanerna är tokiga i tåg.

"Men faktum är att *Snowboard SuperCross* gick långsammare än snigelsex"

Nobla ryttare ur Koeis besvikelse Kessen.

KESSEN

(Koei)

Samurajer och strategi i feodala Japan

Fakta: Mer än ett år efter att det offentliggjorts, imponerades vi av att *Kessen* (som betyder "avgörande slag") dök upp i färdigt skick och inte bara som några animeringar. Resultatet? *Risk* möter *Command & Conquer* fast med samurajer.

Man rör sig som i *C&C* och ser på medan spänningen stiger och stridssystemet flyttar arméerna i realtid och reagerar på plötsliga, AI-styrda händelser. Därefter dyker det upp lite bilder när de röda och silvriga soldaterna (arméerna består av över 300 ryttare och fotsoldater) drabbar samman. *Kessens* grafik är tveklöst imponerande, men spelet verkar vara exceptionellt trist – något som förstärks av att nästan allting är väldigt japanskt. Nåja, det visar åtminstone att spel av typen *C&C* inte kommer att glömmas bort till PS2.

Chanser att släppas i Europa: Knappast, med tanke på det mycket japanska innehållet. 15%

Släpps i Japan: Kom den 4 mars på DVD-ROM för 6 800 yen.

Besök www.koei.co.jp för mer info.

De tidigare inkarnationerna av *I.Q Remix+* gick under namnen *Kurushi* och *Kurushi Final*.

I.Q REMIX+

(SCEI)

Klossflyttarspel för smarta

Fakta: Det här är ett av tre bisarra spel från SCEI, ett problemlösningsspel som känns bekant för dem som är beroende av dess föregångare Kurushi till PS1. *I.Q Remix+* ("I.Q" står för "intelligent qube"), handlar om en kille som måste ta sig genom en labyrint uppbyggd av klossar som gradvis rör sig mot honom. Trycker man på knapparna i rätt ordning öppnas vägar för honom, medan felaktiga tryck får honom att trilla över kanten. Bland alla extralägen finns Forbidden Wall och Forbidden Maze, samt ett läge för två spelare som lär orsaka kalabalik. Karaktären har *Matrix*-stylade gröna konturer när han kutar i realtid i bakgrunden och typografin är av technostuk, så detta är ett spännande pusselspel med häftiga kameravinklar och snygga effekter för folk ute i klubbsvängen. Bra spel som lär ta en evighet att spela klart.

Chanser att släppas i Europa: Ett kvalitetsspel, kanske aningen för japanskt. 85%

Släpps i Japan: Kom den 23 mars på en CD-ROM för 5 800 yen.

Kolla in www.scei.co.jp.

A6

(ArtDink)

Snygg tåg/stadssimulator

Fakta: Japaner älskar simulatorer, och i *A6* får man kontrollera järnvägen i en stad där man, i stil med *Sim City*, måste lägga spår. Välj bland över 40 olika A-tåg och zooma sedan in din stad (skapad in i minsta detalj) innan du tar en tur med dina tåg ur första-personsperspektiv. Till skillnad från Taitos *De Go*-serie har PS2 sett till att utvecklarna även kunnat stoppa in design av staden i spelet, vilket innebär att man kan flytta på allt från fotbollsplaner till höghus för att man ska känna sig riktigt mäktig. *A6* såg utsökt ut, och även om det är osannolikt att det släpps här så visar det hur spel som *Theme Park World* kommer att utvecklas på PS2.

Chanser att släppas i Europa: Högst osannolikt, eftersom det handlar om tåg. 10%

Släpps i Japan: A6 kom den 4 mars, pris 6 800 yen. www.artdink.co.jp.

Vacker sport blir mindre vacker.

JIKKYOU WORLD SOCCER 2000

(Konami)

Inte det nya ISS-spelet. Liksom.

Fakta: Antagligen festivalens största besvikelse. Visst är *Jikkyou World Soccer 2000* det nya *ISS* – men ändå inte. Så här ligger det till: Konami anlitar två *ISS*-utvecklarteam, ett gör *Winning Eleven Soccer* (vilket konverteras till PlayStation som *ISS Pro*) och ett gör Jikkyou World Soccer (vilket blev *ISS Pro* till N64). Efter att ha köat en halvtimme för att få låta Japan möta Brasilien visade det sig tråkigt nog att det är det sämre N64-spelet som konverterats till PS2, med N64-versionens fula kameravinklar, för långa spelare, styltiga animering och kluriga *Actua*-liknande kontroller. Visst gick det snabbt och flöt bra, men den magi *ISS* vanligtvis innehar saknades. Trots att EA:s *FIFA 2000* inte visades på festivalen ryktas detta vara en strålande comeback, och om Konami nöjer sig med denna version av *ISS* får fotbollspuritaner på våra breddgrader allt byta sida. Vi återkommer om detta.

Chanser att släppas i Europa: Ersätts förhoppningsvis av en PS2-version av *Winning Eleven*. 88%

Släpps i Japan: Kommer under våren. Mer detaljer på www.konami.co.jp.

Hatar du golf? Varför inte göra lite japanska skuggfigurer i stället?

GOLF PARADISE

(T&E Soft)

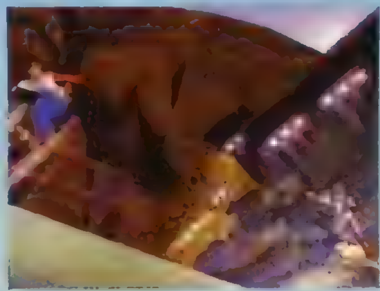
Supergulligt golfspel

Fakta: PS2:s uppdatering av *Everybody's Golf* var en garanterad hit på festivalen och kombinerade seriefigurer med intrikata bakgrunder och hjärtevärmande spelande. Splitscreenturneringar för fyra spelare är möjliga tack vare den nya Multi Tap2. Med hjälp av den vanliga "svingmätaren" styr man sin golfare innan man sänker bollen med hjälp av ett enkelt rutmönster på greenen. Vi gillade det, och det kommer förhoppningsvis du också att göra i september. Fore!

Chanser att släppas i Europa: Vi hoppas, men föregångaren slog inte. 85%

Släpps i Japan: Kom den 23:e mars på en CD-ROM för 5 800 yen.

Mer info på www.tes.co.jp.



Det ser snyggt ut, men rör sig som en sengångare.

SNOWBOARD SUPERCROSS

(EA/Square)

Snö, brädor och det gamla vanliga

Fakta: *Snowboard Supercross* var en besvikelse. Figurerna är förvisso otroligt detaljerade och här finns gott om ögongodis och det finns massor av alternativ. Faktum är att spelet gick långsammare än snigelsex. Få bilder per sekund innebär att banorna hackar förbi, animeringarna ser klumpiga ut. Snowboardspel ska ju bygga på hastighet, men detta spel gick långsammare än allt annat på festivalen – mah jongspelen inkluderade!

Chanser att släppas i Europa: Förvänta dig att detta dyker upp. 93%

Släpps i Japan: Släpptes den 30 mars på en CD-ROM för 6 800¥.

Gå till www.japan.ea.com för mer info.

Japanska företagsbossar snackar bors.

Ken Kuturegi underhåller...

"Självklart kan du lugnt räkna med att få motionera din Walther PPK en hel del" ▶Sid.30

KOMMER SNART
FRAMTIDENS PS2-SPEL

De flesta utgivarna visade upp vad som var på väg ut i butikerna, men några visade vad som ska komma längre fram i tiden. Under rubriken "PlayStation2 Software In Production" offentliggjorde Sony Japan, Capcom och Tecmo nya titlar.

Nykomlingarna Deep Space har utvecklat *Extermination* för Sony Japan. Det är ett äventyr i tredjepersonsvy som verkar vara en korsning mellan *Syphon Filter* och *Resident Evil*. Före detta *Biohazard*-killen Tokuro Fujiwara beskrev det som ett "panikaction-spel", och förhandstitten visade en hemlig agent som sköt sig fram genom den arktiska ödemarken. Han upptäcker ett underjordiskt laboratorium fullt av tunnor med radioaktivt avfall och, förstås, genetiska mutationer. Följden blir explosioner, monster och massor med otäckheter för vår utsatte hjälte.

En än mer imponerande nyhet var att Tecmo ska överföra sitt beat 'em up *Dead or Alive 2* till PS2. Det första spelet fick mer uppmärksamhet för sina studsande bröst än för sin snabbhet, men uppföljaren ser ut att kunna nå upp till *Tekken Tags* nivå (just nu får Dreamcast-versionen lysande recensioner). Spelet har slagskämpar som levererar snytingar samtidigt som de knuffar motståndarna utför klippor och broar och kastar sig efter dem.

Bakgrunderna är lika flotta som karaktärerna med tempel, stadsvyer och berg. Lägg till Tag-alternativ, en massa specialattacker och Multi Tap2-kompatabilitet (vilket innebär läge för fyra spelare) så förstår ni att *Dead or Alive 2* är ett välkommet spel. Vi återkommer inom kort, eftersom spelet är klart den 30 mars.

Slutligen har Capcom jobbat som illrar med PlayStation2. Förutom samurajspelet Onimusha jobbar de med *Maximo* (en 3D-version av *Ghosts & Goblins* vars animeringar visade upp trolkarlar och troll), *Gungriffon Blaze* (ett shoot 'em up med robotar och stridsvagnar som drabbar samman) och *Silpheed* (ett *Star Wars*-liknande skjutspel i rymden, utvecklat av Game Arts och med tjusig grafik).

Just det, Capcom avslutade sin presentation med att projicera ett ord på bildskärmen. Ett ord skrivet i blodrött mot svart bakgrund. Ett ord som fick hela folksamlingen att hålla andan. De behövde inte visa några bilder eller avslöja några detaljer, eftersom ordet i fråga var *Biohazard*...

Vackra damer som slåss i *Dead or Alive 2*.

DRIVING EMOTION TYPE-S

(Square)

Enbart för de inbitna

Fakta: Det här spelet lanseras som en ultrarealistisk bilsimulator, och den ytterst realistiska styrningen gjorde det svårare att spela än *TOCA*. Alla som försökte spela det slutade i diket eller mosade mot en vägg.

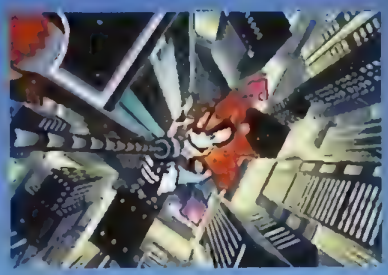
Frånsett detta skryter spelet med en lång rad riktiga bilar; bland dem Nissan Skyline, Subaru Impreza samt modeller från Alfa Romeo, BMW, Ferrari, Honda, Porsche och Toyota.

Visuellt sett fanns mycket detaljer överallt, även på bilarna, men grafikmotorn i spelet gjorde allting en smula suddigt. Detta medför att det inte är lika snyggt som *Gran Turismo 2000* och *Ridge Racer V*. Lägg till detta ett ogästvänligt styrsystem, och vi får ett spel enbart för puritaner.

Chanser att släppas i Europa: Det släpps i USA, och lär även komma hit till Europa. 90%

Släpps i Japan: Kom den 16 mars på en CD-ROM för 6 800¥.
Kolla www.square.co.jp för detaljer.

Driving Emotion är svårstyrt och frustrerande.


Du är regissör, katten är stjärna, *PaRappa* står för inspirationen, min hjärna värker...

BE ON EDGE

(SCEI)

Gör egna tecknade filmer

Fakta: Fler galenskaper från Sony. *Be On Edge*, utvecklat av Gonzo, är ett animerat TV-spel där man ska filma och redigera en tecknad musikfilm. För att skifta scener, karaktärer och kameravinklar måste man trycka på knapparna i rätt kombination i takt med musiken – typ som i *PaRappa*. Tryck på ⊗ för närbild och ◎ för att byta kameravinkel, och så vidare, och sedan ändras gränssnittet till en "sändning pågår"-repris där man kan se sina resultat. Rollerna innehas av diverse katter, och vi såg en biljaktsscen kallad "The codename 777"; en James Bond-parodi, fast med katter då.

Grafiken är helt i klass med tecknad film, och visar vad man kan åstadkomma med PlayStation2. Fast spelet är nog lite för japanskt för vår smak...

Chanser att släppas i Europa: Kanske lite för egensinnigt. 65%

Släpps i Japan: Ute i sommar och kostar 5800 yen. www.scei.co.jp.

VAD ÄR *THE MATRIX*?
DET ÄR DVD-FILMEN SOM VISADES PÅ FESTIVALEN FÖRSTÅS

I festivalhallens vänstra hörn använde sig Sony och Warner Home Video av *The Matrix* (som precis hade släppts i Japan) för att demonstrera PlayStation2:s DVD-uppspelningsfunktion. Resultatet? Bra, om än inte enastående. Man använder handkontrollen för att få fram ett användargränssnitt på skärmen, och knapparna simulerar en DVD-fjärrkontroll, med vilken man väljer "play", växlar mellan scener och så vidare. Trots att gränssnittet var på japanska såg det bra ut.

Bilden såg bra ut, men var inte lika skarp som på de allra senaste DVD-spelarna, och här och var blev det lite slött och såg klossigt ut. Detta hade vi förväntat oss, eftersom PS2 först och främst är en spelkonsol, men vi blev allt lite besvikna ändå. Kanske berodde det på Matrix-skivan, som är ökänd för att vara nyckfull, men intrycket efter festivalen var att PS2 erbjuder en DVD-spelare som är okej och ger valuta för pengarna snarare än högsta toppklass. DVD-funktionerna var dock av toppklass – konsolen stöder flera språk, flera vinklar och mycket annat. Den stöder även optiska och digitala signaler från Dolby NR Digital, DTS Digital samt fullt surroundljud. Med tanke på allt detta väntar vi på PAL-maskinen och Sonys nyligen utlovade DVD-fjärrkontroll innan vi kommer med ett slutligt omdöme.

Hur spelar man då DVD-filmer? Det blir alltså troligen annorlunda med den europeiska PAL-maskinen, men på stora scenen fick vi en titt. Trots att presentationen hölls på japanska, stoppade demonstratören i en separat skiva med mjukvara (som kommer med konsolen) och kopierade sedan DVD-filer till ett minneskort. Man måste sedan stoppa i detta minneskort varje gång man ska se på film via konsolen (genom att välja detta alternativ i PS2:s nya, tuffa användargränssnitt). Visst, det är lite pilligt, men fortfarande mycket billigare än att köpa en separat DVD-spelare. Läs mer om DVD-funktionerna i PS2:an på sidan 44.

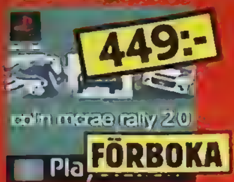
SPELIA

30% STOP PÅ ALLT BEGAGNAT

Nu ger vi 30% på alla begspel. Dra av 30% på listpriset nedan.

KÖPER BYTER SÄLJER

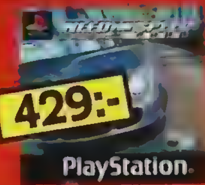
Nya spel:



Colin mcrae rally 2.0

De första 20 st. som förbokar Colin Mcrae Rally 2.0 får ett minneskort eller en T-shirt helt gratis, först till kvarn...

UEFA Euro 2000



Need for Speed 2000

Vandal Hearts 2

Specialpris

GTA 2

Begagnade spel:

FIFA '99

Final Fantasy 7

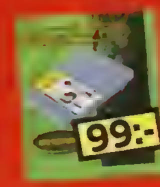
30% STOP PÅ ALLT BEGAGNAT

Premier Manager '98

Ridge Racer Type 4

Wild 9

Minneskort:



Minneskort 15 Block

Minneskort 30 Block

Obs! spelen i listan är endast ett urval ur SPELIAS sortiment. besök: www.spelia.se eller ring: 08 - 150 600 för fullständigt sortiment.

Platinum & REA spel:

	Nytt	Beg	Vi köper
Actua Golf 3	199	150	50
Actua Soccer 3	199	150	50
Alien Trilogy	249	200	75
Breath of Fire 3	299	250	100
Circuit Breakers	199	150	50
Colin McRae Rally	249	200	75
Command & Conquer	249	150	50
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Croc	249	150	50
Die Hard Trilogy	249	150	50
Doom	249	200	75
Extreme Snowbreak	299	250	100
Final Fantasy 7	179	100	25
G-Police	249	100	25
Gran Turismo	249	200	75
Grand Theft Auto	249	200	75
Heart of Darkness	249	150	50
Herkules	249	200	75
KKND	249	200	175
Medievil	249	200	75
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Micro Machines V3	249	200	75
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Moto Racer	249	200	75
Music	299	200	75
Nascar '98	299	250	100
NBA Fastbreak '98	299	250	100
Oddworld Abe Exodus	449	250	100
Oddworld Abe Odess.	249	200	75
Porsche Challenge	249	50	25
Pro 18-World T.Golf	249	200	75
Rayman	249	200	75
Red Alert · C&C 2	249	200	75
Resident Evil	249	150	50
Resident Evil 2	249	200	75
Rollcage	299	200	75
Soul Blade	199	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	249	200	75
Time Crisis	249	200	75
Toca Touring Cars	249	100	25
Toca Touring Cars 2	249	200	75
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	150	50
Track & Field	249	200	75
Worms	249	150	50

Ordinarie spel:

	Nytt	Beg	Vi köper
40 Winks	449	400	175
Ace Cobat 3	449	—	—
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Ice Hockey 2	379	250	100
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer 2	—	300	125
Actua Tennis	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	200	75
Air Combat	—	100	25
Air Combat 2	—	300	125
Allied General	—	350	150
Alone Dark-Jack le B.	—	200	75
Alundra	449	200	75
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	150	50
Area 51	—	250	100
Asterix	449	400	175
Attack of Saucerman	399	350	150
Auto Destruct	—	200	75
Azure Dreams	499	250	100
Barbie Race & Ride	199	150	50
Batman & Robin	299	250	100
Beatmania		RING	
Blaze & Blade	449	400	175
Bloodlines	399	350	150
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman World	449	400	175
Broken Sword	—	200	75
Broken Sword 2	—	250	100
Bugs Bunny	449	400	175
Bugs Life	399	350	150
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	300	125
Bust a Move 4	449	400	175
Buster & the Beanstalk	449	400	175
Capcom Generations	479	400	175
Carmageddon	449	400	175
Casper	—	300	125
Castlevania	—	250	100
Castrol H Superbike	449	400	175
ChampionshipMotocross	449	400	175
Chill	199	150	50
Chocobo Racing	479	400	175
Chronicles of Sword	—	150	50
Civilization 2	349	300	125
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	299	250	100
Constructor	449	300	125
Cool Boarders	349	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Crash Bandicoot 3	449	300	125
Crash Team Racing	399	350	150
Croc 2	449	400	175
Crypt Killer	—	150	50
D	—	200	75
Dark Forces	—	300	125
Dark Messiah		RING	
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers 3	479	250	100
Davis Cup Tennis	—	200	75
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	150	50
Demolition Racer	449	400	175
Descent 2	—	100	25
Destrega	399	350	150
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Diablo	299	250	100
Dino Crisis	449	400	175
Discworld	—	200	75
Discworld 2	—	300	125
Discworld Noir	449	—	—
Disne's Activity Centre	249	200	75
Disney's Magical Tetris	399	350	150
Diver's Dream	429	350	150
Downhill Mountain B.	449		
Driver	429	300	125
Duke Nukem	—	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Earthworm Jim 2	—	350	150
ESPN Extreme G.	—	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	349	300	125
Excalibur 2555 AD	—	100	25
Exhumed	—	150	50
F1 World Grand Prix	449	400	175
Fade to Black	—	100	25
FA Manager	449	400	175
FA Premier Stars	429	350	150
Felony 11-79	—	200	75
FIFA '98-Road to W.C	249	150	50
FIFA '99	449	200	75
FIFA 2000	449	400	175
Fifth Element	399	200	75
Fighting Force	299	250	100
Fighting Force 2	449	—	—
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 8	499		
Fisherman's Bait	449	400	175
Fluid	399	250	100
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	249	200	75
Formula 1 '99	449		
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	—	100	25
Future C. LAPD 2100	429	350	150
G-Darius	449	400	175
Gex	—	250	100
Gex 3D	449	350	150
Gex DeepCoverGecko	479	350	150
Global Domination	479	250	100
G-Police 2	429	350	150
Grand Theft Auto 2	399	350	150
Gran Turismo 2	399	—	—
G.T.A Value Pack	429		
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Guardians Crusade	449	400	175
Gungage	449	400	175
Guilty Gear	449	400	175
Hard Edge	449	350	150
Hell Night	449	400	175
Herc's Adventure	—	400	175
Hexen	449	150	50
Hot Wheels	449	400	175
Hugo	399	350	150
Hugo 2	399	300	125
In the Hunt	—	200	75
Independence Day	—	250	100
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	200	75
ISS Pro Evolution	479	—	—
Jade Cocoon	399	350	150
Jersey Devil	—	200	75
Jet Rider 2	399	250	100
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jumping Flash 2	—	150	50
Jurassic Park (Warpath)	429		
Kensei - Sacred Fist	449	400	175
Kingsley	429		
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	300	125
Knockout Kings 2000	429	350	150
Kurushi	449	150	50
Kurushi Final	399	350	150
Kula World	399	350	150
Legacy of Kain	—	100	25
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Legend of Karlia	479	400	175
Lego Racer	429	350	150
Lego Rock Raiders	429	350	150
Le Mans 24 Hrs	449	400	175
Lemmings Collection	349	300	125
Little Big Adventure	—	200	75
LMA Manager	499	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	—	250	100
Lost Vikings 2	—	150	50
Lost World-Jurassic	—	150	50
Lucky Luke	299	250	100
Madden NFL 2000	449	400	175
Magic :The Gathering	449	400	175
Mass Destruction	—	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	—	200	75
Medal of Honour	429	—	—
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	350	150
Metal Gear Special M.	249	200	75
Millenium Soldier	399	350	150
Mission Impossible	449	350	150
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monkey Hero	399	350	150
Moto Racer 2	449	300	125
Motorhead	299	200	75
MTV Snowboarding	449	400	175
Mulan	299	250	100
Music 2000	429	350	150
Myst	—	300	125
Nagano W.Olymp.'98	—	150	50
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	250	100
Nascar '99	429	350	150
Nascar 2000	449	400	175
NBA In the Zone 2	—	150	50
NBA In The Zone'98	—	400	175
NBA Jam Extreme	—	100	25
NBA Live '99	429	350	150
NBA Live 2000	429		
NBA Pro '98	—	200	75
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	—	250	100
Need for Speed 3	—	250	100
Need for Speed R.C.	449	300	125
Newman Haas Racing	449	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	—	50	25
NHL '98	—	50	25
NHL '99	449	150	50
NHL 2000	449	400	175
NHL Breakaway '98	—	150	50
NHL Face Off '98	—	200	75
NHL Face off '99	399	250	100
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Nuclear Strike	—	150	50
O.D.T	479	200	75
Olympic Games	—	250	100
Omega Boost	399	350	150
One	399	200	75
Overblood	—	100	25
Overboard!	—	250	100
PacMan World	399	350	150
Parappa the Rapper	399	150	50
Pete Sampras Tennis	—	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	—	400	175
Panzer General	—	350	150
PGA '97	—	200	75
PGA '98	299	250	100
PGA European Golf	449	400	175
Pitfall 3D	299	100	25
Player Manager	—	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Point Blank	399	350	150
Point Blank 2	399	350	150
Populus the Begining	429	350	150
Poy! Poy!	—	300	125
Poy! Poy! 2	429	300	125
Premier Manager '98	399	150	50
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	—	250	100
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro 18	249	200	75
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro Pinball	—	350	150
Pro Pinball Big Race	449	100	25
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Quake 2	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Rainbow Six	429		
Rally Cross	399	200	75
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	—	250	100
Rampage World Tour 2	449	400	175
Rapid Racer	—	150	50
Rat Attack	449	400	175
Rayman 2		RING!!	
RC Stuntcopter	449	400	175
Ready to Rumble Box.	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	—	200	75
Rebel Assault 2	—	200	75
Red Alert Retaliation	449	400	175
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 3	429	—	—
Re-Volt	449	400	175
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	250	100
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Rock & Roll Racing 2	—	400	175
Ronin Blade	399		
R-Types Collection	479	200	75
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	150	50
SCARS	399	350	150
Shadowman	449	400	175
Sim City 2000	—	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skullmonkeys	449	250	100
Sled Storm	429	350	150
Small Soldiers	429	250	100
Smurfarna	399	350	150
South Park	449	400	175
Soviet Strike	249	100	25
Speedfreaks	399	350	150
Spice World	249	200	75
Spot Goes Hollywood	—	200	75
Sports Car GT	429	250	100
Spyro the Dragon	399	300	125
Spyro 2	429	350	150
StarWars Phantom M.	449	400	175
Streetfight.Ex Plus	—	150	50
Streetfighter Alpha	—	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	200	75
Streetfighter Alpha 3	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	400	175
Streetfighter Coll.2	429	350	150
Street Skater	429	250	100
Suikoden	—	250	100
Super Cross 2000	429		
Super Pang Coll.	449	350	150
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tarzan	399	300	125
Tekken	—	150	50
Tenchu	449	300	125
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	—	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Tetris Mag.Utmaningen	399	350	150
Theme Hospital	—	300	125
This is Football	429	350	150
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Woods '99	429	350	150
This is Football	429		
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tombi	399	350	150
Tomb Raider 3	449	200	75
Tomb Raider 4	449	400	175
Tommi Mäkinen Rally	449	300	125
Tomorrow Never Dies	429	350	150
Tony Hawk Skateboard.	449	400	175
Top Gun	—	300	125
Toshinden	—	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	250	100
Total NBA '98	399	350	150
Track & Field 2	479	—	—
Treasures of the Deep	399	250	100
True Pinball	249	200	75
Twisted Metal	—	300	125
Twisted Metal 2	—	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175
UEFA Striker	449	300	125
Um Jammer Lammy	399	350	150
Vandal Hearts	—	200	75
Victory Boxing JVC	—	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Vigilante 8	—	250	100
Virtual Pool	—	100	25
Viva Football	479	250	100
VMX Racing	449	400	175
Viva fotboll	479	400	175
V-Rally	249	100	25
V-Rally 2	449	400	175
Wargames	449	250	100
Warcraft 2	—	250	100
Warhammer	—	250	100
War of the Worlds	449	400	175
Warzone 2100	429	350	150
WCW vs the World	449	400	175
WCW Mayhem	429	350	150
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Wild 9	199	50	25
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	—	100	25
Wing Commander 4	—	300	125
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
Wipeout 3	399	350	150
World Cup '98	299	100	25
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms Armageddon	449	400	175
Worms Pinball	349	300	125
Wu-Tang Klan	449	400	175
WWF Attitud[illegible]	[illegible]	400	175
WWF in Yo[illegible]	[illegible]	350	150
WWF Wa[illegible]	[illegible]	400	175
X-Com 2	[illegible]	300	125
Xena Wari[illegible]	[illegible]	350	150
X-Files	[illegible]	350	150

30% STOP PÅ ALLT BEGAGNAT

KÖPINFORMATION

Våra inköpspriser gäller endast per postorder.

[illegible]

*Skicka in spel till SPELIA Box 27763 115 92 Sthlm

Postorder: 08 -150 600

Orderfax: 08 -150 700

Nu har alla våra butiker söndagsöppet..

Vardagar öppet till 19

Tekniska Högskolan

Vallingby Centrum

Farsta Centrum

[illegible]

Mån-fre 10-18 • Lördag 10-16 • Söndag 12-16

VI LÄR ER ALLT

ALLT DU VELAT VETA OM DEN NYA KONSOLEN MEN INTE VÅGAT FRÅGA. VI VISAR HUR DU KOPPLAR IN ALLA ENHETER OCH KOLLAR PÅ AMERIKANSKA DVD-FILMER.

Den 4 mars lanserades PlayStation2 i Japan, och den såldes i 980 000 exemplar bara under första helgen.
Till hösten ska den komma hit till Sverige är det tänkt, men vi visar redan nu hur den fungerar och vad alla kontakter används till. Har du importerat en japansk PS2 kan vi berätta hur du tittar på amerikanska DVD-filmer med ett enkelt knep!

Först måste vi bara dela med oss av våra intryck av *Ridge Racer V*. Vi har spelat det ratt duktigt här på redaktionen på vår nya PlayStation2.

Och visst är det fantastiskt. Grafiken är bländande vacker särskilt när man kör mot solen och blir riktigt bländad. Det man märker bäst med grafiken är man ser ända fram till horisonten utan att det plötsligt ploppar fram byggnader eller vägsnuttar rakt framför näsan på en. Det gör att det hela känns så mycket verkligare.

Det är lustigt hur snabbt man vänjer sig vid vacker grafik. Efter en halvtimme handlar det bara om speikänsla, och inget *Ridge Racer*-fan kommer bli besviken på det här spelet. Gillar man *Ridge Racer* kommer man fullständigt älska *Ridge Racer V*.

Ett litet plus också till den nya Dual Shock2-handkontrollen, som har större motstånd i spakarna. Skönt!

Nu går vi vidare och svarar på era frågor om PS2.

VANLIGA FRÅGOR

Kom ihåg att dra ut sladden om du går på hajk (bilderna kommer från den japanska manualen).

Kan man använda sina gamla minneskort till PlayStation2?
Ja, förutsatt att du spelar PlayStation1-spel. Minneskorten i PlayStation1 och PlayStation2 hanterar sitt innehåll på olika sätt, så de går bara att använda till sina respektive spel.

Hur mycket rymmer ett minneskort till PlayStation2?
Sonys originalminneskort rymmer åtta megabyte data. Hur mycket varje sparat spel tar upp varierar kraftigt, men som exempel kan nämnas att *Ridge Racer V* tar upp nästan en halv megabyte. Om alla spel tar upp lika mycket kan man spara information från sexton spel på ett minneskort.

Jag har hört att PlayStation2 kan låsa sig och att minneskortet raderas ibland. Stämmer det?
Ja, många av de tidiga PlayStation2-maskinerna har haft tekniska problem. I vissa fall har minneskortet raderas. Då går det att ladda in DVD-mjukvaran igen från start-CD:n, men alla sparade spel försvinner.

Är det sant att man kan spela amerikanska DVD-filmer på en japansk PlayStation2?
Ja, i alla fall på de första maskinerna. Det beror på en bugg i DVD-mjukvaran, och Sony har ersatt den i alla nya maskiner som skickas från fabriken.
Man har också uppmanat alla nuvarande PlayStation2-ägare att skicka in sin gamla program-CD för att få en korrekt i retur. Sony vågar inte annat, eftersom filmbolagen i Hollywood trycker på. Det är dessa filmbolag som infört regionskodningen på DVD-filmer.

Kommer jag kunna spela amerikanska DVD-filmer på min PlayStation2 när den kommer till Sverige?
Nej, inte såvida Sony gör en till miss i mjukvaran.

Är det sant att PlayStation2 lätt blir överhettad?
Ja, det är många som rapporterar att deras PlayStation2 ofta blir överhettad efter några timmars spelande. Det är viktigt att ställa maskinen på ett plant och hårt underlag (tjock matta är förbjudet).

Grafiken i *Ridge Racer V* ser lite "taggig" ut. Varför då?
Det stämmer att grafiken i spelet ibland ser lite kantig, taggig och flimrig ut. Rent tekniskt beror detta på att man inte verkar ha använt sig av så kallad "anti-aliasing", eller kantutjämning. Detta har startat en mindre debatt på Internet om huruvida grafikkretsen i PlayStation2 kan utföra antialiasing eller ej. Hur det än är med den saken så borde det gå att få till en jämnare och mjukare grafik. Vi gissar att Namco helt enkelt inte haft tid att putsa till produkten, eftersom de var tvungna att bli klara till lanseringen den fjärde mars.

Måste jag stänga av maskinen med knappen på baksidan?
Bara om du tänker vara borta en längre tid. Tänk på din PlayStation2 som en del av din stereoanläggning, där du säkert har både förstärkare och CD-spelare på standby för det mesta.

BORT MED JAPANSKA MENYER

Om du har en japansk PS2 hemma bör du börja med att ställa in menyerna så att de visas på engelska. Gör då så här:

Starta upp maskinen utan någon skiva i. Du kommer då till huvudmenyn, med två rader japansk text. Välj den understa och tryck på ◎.

Nu kommer du till skärmen för systeminställningar. Här finns fem kuber, och du ska välja den nedersta (den blir då blå) och trycka på ◎.

Nu kommer det upp två nya alternativ på skärmen. Välj alternativet till höger och tryck på ◎. Nu är alla menyer på engelska!

FILM ÄR BÄST PÅ PS2

Först sa Sony nej, sedan ändrade de sig. Det går att titta på DVD-film med din PS2! I Japan har försäljningen av DVD-filmer fördubblats sedan lanseringen av PlayStation2. Det finns en chans att samma sak händer här hemma.

PlayStation2 är, precis som vanliga DVD-spelare, regionskodade. Det betyder att du bara kan spela region 2-filmer på en japansk eller europeisk PlayStation2 (Japan och Europa samsas om region 2).

För filmälskare är detta något av ett bakslag, eftersom det som är mest intressant är region 1, USA. Till region 2 kommer filmerna senare, till högre pris och ofta med sämre bild, sämre ljud och färre extrainslag. Så vad ska man göra då? Ja, lyckas du få tag på en japansk PlayStation2 lite snabbt så finns det ett trick som gör att du kan spela de flesta region 1-filmer. Detta trick fungerar bara på den första skeppningen japanska PlayStation2, det vill säga de först 3,5 miljoner enheterna som Sony tillverkade.

För att spela upp region 1-filmer gör du så här:

❶ Först och främst måste du ha i minneskortet som följer med maskinen. På det ligger MagicGate – programvaran som gör att du kan titta på DVD-film.
❷ Starta maskinen som vanligt och sätt i din DVD-film.
❸ När startskärmen bleknar bort ska du trycka in en av de topphemliga koderna nedan. Ibland måste du försöka flera gånger, och ibland är det bara en av koderna som funkar. Alla filmer fungerar dock inte.
❹ Om allt gått bra ska du se en rad Japansk text och sedan ska filmen starta automatiskt, alternativt så kommer du till panelen där du kan sätta igång filmen manuellt.

Om du får upp två rader japansk text betyder det att tricket inte fungerade (det står "Fel region" i meddelandet). Försök igen och testa alla de olika koderna. Tänk på att vissa filmer vägrar att fungera.

TOPPHEMLIG KOD #1

Håll ner L1, ◎ och Select samtidigt. Detta är en av de första koderna som började cirkulera på Internet. Den fungerar med både en vanlig Dual Shock och Dual Shock2 och fungerar i ungefär 40 procent av fallen.

TOPPHEMLIG KOD #2

Tryck ner L3, det vill säga den vänstra analoga spaken, hårt rakt ner. Den här koden fungerar bara med nya Dual Shock2 och har ungefär 60 procents chans att lyckas.

TOPPHEMLIG KOD #3

Det här är en både enkel och bra kod som funkar till de allra flesta filmer. Sätt i en första generationens digital handkontroll från PlayStation1 (inga analoga spakar) i port 1. Tryck sedan helt enkelt uppåt på styrkorset. Vi hittade ingen gammal originalhandkontroll, men använde en *Resident Evil*-handkontroll med mycket gott resultat.

Vi testade ett antal region 1-filmer med de hemliga koderna. Så här gick det:

LICENSE TO KILL
Fungerade utmärkt med kod 2.

TERMINATOR 2
Fungerade utmärkt med kod 3.

THE MATRIX
Fungerade efter några försök med kod 3.

SOUTH PARK: BIGGER, LONGER & UNCUT
Verkar fungera med kod 3, men låser sig när man ska starta uppspelningen.

Bildkvalitén vid filmuppspelning var klart godkänd, även om den antagligen inte kan tävla med dedikerade DVD-spelare. Vi såg ett svagt flimrande i övre vänstra hörnet på TV'n när vi provade, men det kan vara.

REGIONERNA

Så här delas DVD-fimerna upp i olika regioner.

Region	Land
1	USA och Kanada
2	Japan, Europa, Egypten, Sydafrika och Mellanöstern
3	Honk Kong, Sydöstasien och Östasien
4	Australien, Nya Zeeland, Mexiko, Syd- och Centralamerika, Karibien
5	Indien, Mongoliet, Ryssland, Nordkorea och Afrika
6	Kina
7	Inte bestämt
8	Specialregion. Inte bestämd till ett särskilt land, utan används bland annat för filmer till flygplan och andra resor.

GAMLA SPEL BLIR SOM NYA?

Det har diviserats fram och tillbaka om huruvida gamla PS-spel skulle förbättras på något sätt när de spelas i en PlayStation2. Vi har testat!

Det finns två förbättringar. Den ena är snabbare laddningstider och den andra är utjämnade texturer (så kallad "texture smoothing").

Bägge dessa funktioner måste aktiveras I Inställningsmenyn. En del spel klarar dock inte av dessa funktioner, så om ett PS-spel inte fungerar I din PlayStation2 ska du slå av förbättringarna så kan det gå bättre.

Sedan finns det tyvärr också gamla PlayStation-spel som helt enkelt inte fungerar på PlayStation2, trots den tidigare påstådda bakåtkompatibiliteten. Sony har nu erkänt att några spel inte fungerar på PlayStation2, så vill man vara på säkra sidan kanske man inte ska slänga sin gamla trotjänare.

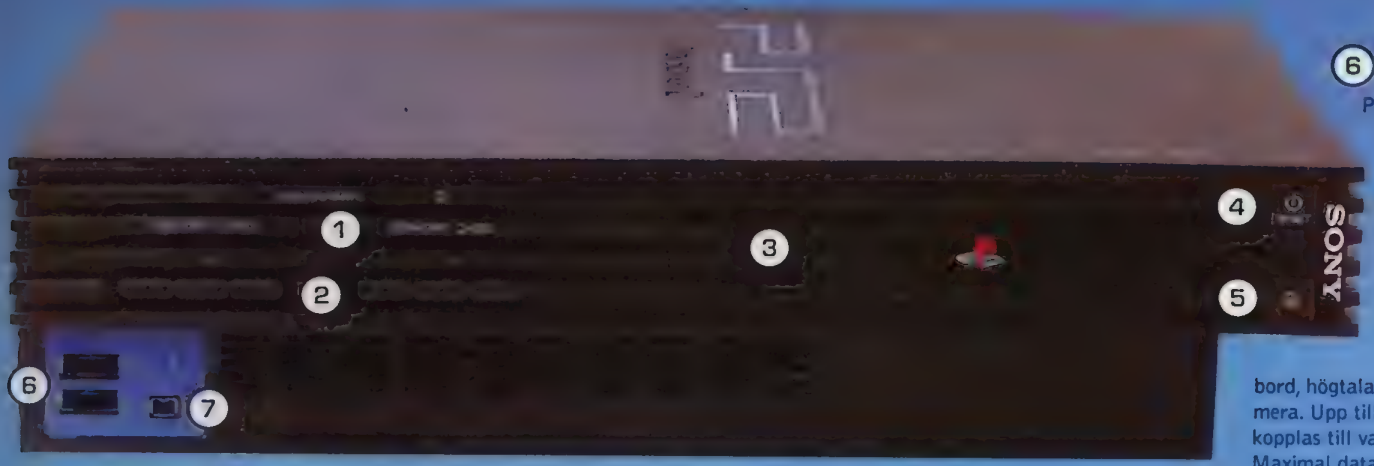
För att spela ett gammalt PlayStation-spel slänger du bara in skivan i CD-släden som vanligt. Maskinen startar då upp i PlayStation1-läge, och du får se den välbekanta PlayStation-logotypen.

Vi spelade bland annat *Metal Gear Solid* på vår PlayStation2, och vi märkte genast att inladdningarna gick lite snabbare. Utjämningen av tetxurerna syntes också om man tittade ordentligt. Tydligast blev det om man ställde sig mycket nära till exempel en vägg och bytte till förstapersonsvy.

Snyggare på PS2.

är trevligt att funktionen finns där.

SÅ FÅR DU KONTAKT MED DIN PS2



Här beskriver vi i detalj vad de olika in- och utgångarna på PlayStation2 används till.

FRAMSIDAN

1 MINNESKORT (2)
Här stoppar du in dina minneskort. Till gamla PlayStation-spel använder du gamla PS-minneskort. Till PS2-spel använder du de PS2-specifika minneskorten på 8 megabyte (ett medföljer när du köper konsolen). Enkelt!
Anledningen till att det inte går att använda minneskort från PlayStation till PlayStation2-spel är att minneskorten hanterar data på olika vis.

2 HANDKONTROLL (2)
Plats för två handkontroller. Antingen vanliga Dual Shock eller den nya Dual Shock2. Dual Shock2 kravs för att utnyttja spel som utvecklats för de nya anslagskansliga knapparna (en Dual Shock2 medföljer). Stor besvikelse att det inte finns fyra uttag för handkontroller.

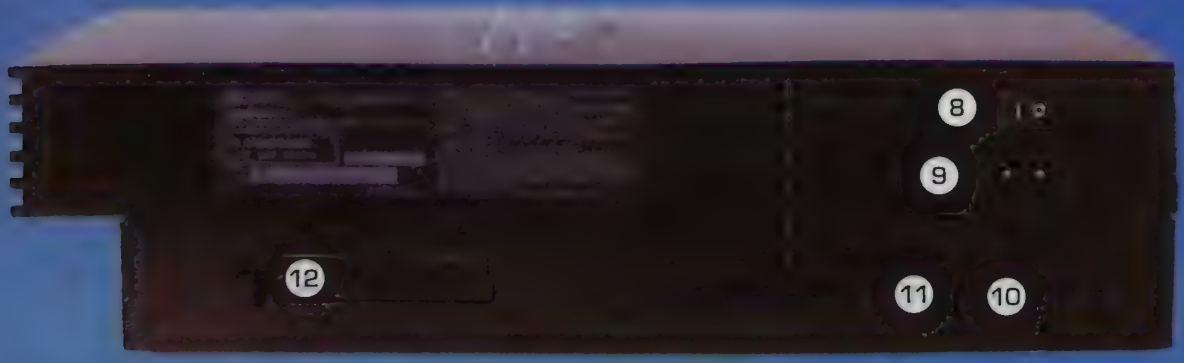
3 CD-SLÄDE
Här stoppar du in ditt PlayStation-spel, eller ditt PlayStation2-spel, eller din musik-CD, eller din DVD-film... PlayStation2 sväljer glatt det mesta. Koppla din PS2 till förstärkaren i vardagsrummet så är hemmabion klar!

4 RESET/STANDBY
PlayStation2 är inte som andra konsoler. När huvudströmmen är påslagen (se punkt 8) sätts maskinen i standby-läge. Denna knappp lyser då rött. Tryck på knappen för att starta konsolen – knappen lyser då grönt. Om du vill starta om maskinen trycker du på denna knapp igen. Vill du försätta maskinen i standby-läge håller du in knappen i cirka tre sekunder. Maskinen stängs då av, och knappen lyser rött igen.

5 EJECT
Tryck här för att öppna CD-släden. Den glider då ut mjukt och fint. Tryck igen för att stänga släden.

6 USB-PORTAR (2)
Ni som har Mac eller PC känner säkert igen USB-portarna (Universal Serial Bus). Det är en digital kontakt som det finns massor av datortillbehör för i dagsläget. Tänkta PlayStation2-prylar som kan kopplas hit är modem, tangentbord, högtalare, handkontroller, med mera. Upp till 47 USB-enheter kan kopplas till varandra i en kedja. Maximal datahastighet: 1,5 megabyte per sekund. Då ska man dock tänka på att flera enheter som kopplas till varandra delar på bandbredden. USB-enheter hämtar vanligtvis strömförsörjning från själva USB-porten vilket är mycket smidigt.

7 FIREWIRE/i-LINK
Firewire är en annan typ av kontakt som kommer från datorvärlden. Den kallas också i-Link, eller ännu krångligare: IEEE 1394. Standarden fastslogs 1995, men inte mycket har hänt på den fronten.
Upp till 63 enheter kan kopplas i en kedja, med en teoretiskt datahastighet på mellan 400 megabyte och 1,2 gigabyte per sekund.



BAKSIDAN

8 POWER ON/OFF
Det här är huvudströmbrytaren. Du kan låta den vara på för det mesta och stänga av maskinen genom att försätta den i standby-läge (se punkt 4). Om du ska vara borta under en längre tid bör du stänga av strömmen helt och hållet.
Precis som med din TV eller videobandspelare, med andra ord.

9 ELFÖRSÖRJNING
Hit kopplar du strömförsörjningskabeln. Kontrollera att du har en adapter som omvandlar strömmen till 110 volt. Om du kopplar in ström direkt från vägguttaget kommer du bränna upp din stackars japanska maskin. Här har vi ju som bekant 220 volt i vägguttagen.

10 10. AUDIO/VIDEO
Koppla in ljud- och bildkablarna hit. Det som medföljer är kompositkablar, med två ljudkontakter (höger och vänster) samt en kontakt för bilden.
Det finns också andra kablar, till exempel S-VHS och RGB (rund, vanlig antennstadd).
Förmodligen kommer det också dyka upp en äkta scartkabel eller åtminstone en omvandlare där du stoppar in de tre kompositkablarna som ser ut som en scartkontakt i andra änden (ni som har en Nintendo 64 vet vad vi menar).
För absolut bästa bild och ljud rekommenderas koponentvideokablage, som har separata sladdar för rött, grönt och blått. Det är tyvärr bara de allra dyraste TV-apparaterna som har komponentvideoingångar, men det är klart, sitter du med en Sony 32" så...

11 DIGITAL OUT
Hit kopplar du en Dolby Digital eller DTS-förstärkare för äkta surroundljud. Du kan också koppla in något annat som har digital ingång, till exempel en del vanliga stereoförstärkare eller en minidisc-spelare.

12 PCMCIA III
Kallas även PC card type III. Har du en bärbar dator vet du precis vad det handlar om: datortillbehör i miniformat, till exempel modem eller hårddiskar. Tyvärr brukar PCMCIA-enheter vara rysligt dyra. Det finns inga PS2-tillbehör för denna port än, men det är meningen att det ska komma.

APRIL

DATUM	TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
	Beatmania European Edit	Musik	Konami
	Fisherman's Bait 2	Fiske	Konami
	Music 2000: Music Creator	Musik	Jack of all Games
	NBA in the Zone 2000	Basket	Konami
	NHL Pro 2000: Blades of Steel	Ishockey	Konami
	Rally Masters	Racing	Infogrames
	Spin Jam	Pussel	Wendros
	Vandal Hearts II	RPG	Konami
	Vanishing Point	Racing	K. E. Media
5	Colony Wars 3: Red Sun	Rymdstrid	Egmont
5	Resident Evil: Survivor	Shoot 'em up	Egmont
7	Army Men: Sarge's Heroes	Action	Bonnier Multimedia
7	The Flintstones – Bedrock Bowling	Bowling	Ubi Soft
7	Midnight in Vegas	Gambling	Bonnier Multimedia
7	Player Manager 2000	Manager	Bonnier Multimedia
7	Rugrats: Studio Tour	Barn	Jack of all Games
12	Asterix & Obelix möter Caesar	Barn	IQ Media
12	Ghoul Panic	Action	Egmont
12	Saga Frontier 2	RPG	Egmont
12	Star Ixiom	Rymdstrid	Egmont
12	Star Ocean 2	RPG	Egmont
12	Syphon Filter 2	Action	Egmont
14	Discworld Noir	Äventyr	Infogrames
14	Micro Maniacs	Racing	Jack of all Games
14	WWF Smackdown	Wrestling	Jack of all Games
15	Episode I: Jedi Power Battles	Action	Bonnier Multimedia
15	Jet Rider 3	Racing	Egmont
15	PSX 3 Pack C	Action	K. E. Media
16	PSX 3 Pack B	Action	K. E. Media
19	4X4 World Trophy	Racing	Infogrames
19	Barbie Super Sport	Barn	Egmont
19	Everybody's Golf 2	Golf	Egmont
19	Jimmy White's 2 Cueball	Billjard	Bonnier Multimedia
19	Medievil 2	Plattform	Egmont
19	Muppets Race Mania	Racing	Egmont
20	BattleTanx Global Assault	Action	Bonnier Multimedia
21	Gekido	Beat 'em up	Infogrames
21	Guilty Gear	Beat 'em up	Bonnier Multimedia
21	Jo Jo's Bizarre Adventure	Beat 'em up	Bonnier Multimedia
26	Armorines	Action	K. E. Media
26	Bugs Bunny Lost in Time Platinum	Plattform	Infogrames
28	Caesar's Palace 2000	Gambling	Bonnier Multimedia
28	Evo's Space Adventures	Plattform	Jack of all Games
28	Martian Gothic: Unification	Action	Jack of all Games
28	Toshinden 4	Beat 'em up	Bonnier Multimedia
31	Grudge Warriors	Action	Jack of all Games

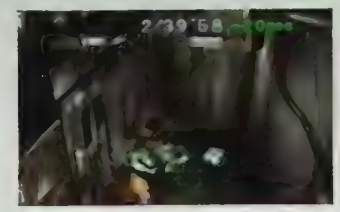
MAJ

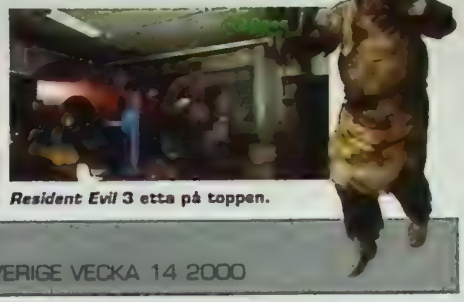
	Bishi Bashi Special	Samling	Konami
	Prince Naseem's Boxing	Boxning	Jack of all Games
	World Championship Snooker	Snooker	Jack of all Games
01	Star Wars Episode I: Jedi Power Battles	Action	Bonnier Multimedia
04	Euro 2000	Fotboll	EA Nordic
05	N-Gen Racing	Racing	Infogrames
07	Crisis Beat	Beat 'em up	Bonnier Multimedia
12	Ballistic	Action	Jack of all Games
15	In Cold Blood	Äventyr	Egmont
15	Time Crisis: Project Titan	Shoot 'em up	Egmont
15	Unreal	Shoot 'em up	Egmont
17	Jackie Chan	Beat 'em up	Egmont
17	Ronaldo V-Football	Fotboll	Infogrames
17	Tombi 2	Plattform	Egmont
24	Legend of Legaia	RPG	Egmont
25	Need for Speed 5: Porsche 2000	Racing	EA Nordic
26	Bass Landing	Fiske	Bonnier Multimedia
26	Silent Bomber	Action	Bonnier Multimedia
26	Street Fighter EX Plus Alpha 2	Beat 'em up	Bonnier Multimedia

JUNI

01	NHL Rock the Rink	Ishockey	EA Nordic
01	Ridge Racer Type 4 Platinum	Racing	Egmont
09	Alundra 2	RPG	Bonnier Multimedia
09	Colin McRae Rally 2.0	Racing	Jack of all Games
09	Jerry McGrath Supercross 2000	Racing	K. E. Media
13	Baldur's Gate	RPG	Bonnier Multimedia
13	Earthworm Jim 3D	Plattformsspel	Bonnier Multimedia
15	Saboteur	Action	Egmont
16	Hogs of War	Action	Infogrames
21	In Cold Blood	Äventyr	Egmont
21	Wacky Races	Racing	Infogrames

Listan var aktuell vid pressläggningen (00-04-11). Tänk på att spel ofta blir försenade.





Resident Evil 3 etta på toppen.

SPELTOPPEN SVERIGE VECKA 14 2000

PLAYSTATION

PL	FP	V	TITEL	DISTRIBUTÖR
1	1	4	Resident Evil 3	Egmont
2	2	8	Gran Turismo 2	Egmont
3	3	6	Toy Story 2	Bonnier Multimedia
4	NY	–	Grandia	Ubi Soft
5	4	2	International Track & Field 2	Konami
6	5	18	Tomorrow Never Dies	EA Nordic
7	NY	–	F1 2000	EA Nordic
8	8	6	Grand Theft Auto 2	Jack of all Games
9	9	22	Final Fantasy VIII	Egmont
10	NY	–	Fear Effect	Egmont

PL=Placering FP=Föregående placering V=Antal veckor på listan

Speltoppen baseras på försäljningsstatistik från över 200 återförsäljare i hela Sverige. Listan publiceras varannan vecka i branschtidningen Manual, www.manual.nu.

ÖVER 350 000 LÄSARE, VARJE MÅNAD!

GAMERS KÖPER HELST TIDNINGAR DÄR DE KÖPER SPEL...

Idag hittar Du våra tidningar hos följande återförsäljare:

80 KVM MUSIK, HAGFORS – Ass GAME STORE, BORLÄNGE – BENGANS SKIVAFFÄR, GÖTEBORG – BOA, HUDIKSVALL – COM-PORTEN, SÄFFLE – G V G HYRFILM, VÄXJÖ – GAME, HACKA – GAME, SOLLENTUNA – GAME, SOLNA – GAME, TÄBY – GAME CENTER, STOCKHOLM – GAME SHOP BOYS, SOLNA – GAME SHOP, NORRKÖPING – GAMES MANIA, VÄRNAMO – HOBBEX/LEKSAKSCITY, ARLÖV – JUW PRODUCTS, KATRINEHOLM – LAKA, NYKÖPING – LEKCENTER, HALMSTAD – LIDBERGS SKIVHANDEL, FALKÖPING – .M. GAMES, UPPLANDS VÄSBY – PATRIKS VIDEO & BILJARDCAFÉ, ÄLMHULT – PLAY ZONE, LULEA – PLAY ZONE, SKELLEFTEÅ – PLAYOFF CARDS & GAMES, JONKÖPING – PM RECORDS, KRISTINEHAMN – POPPIS LEK/LEKPLANETEN, ÄLAND – POWERLESS CAFE , STOCKHOLM – POWERSTORE/GAME OVER, MALMÖ – REMI, NORRTÄLJE – ROYPRO IMPORT, RONNEBY – SERIEGROSSISTEN, STOCKHOLM – SOFTWARE EXPRESS, STOCKHOLM – SPEL & SÄNT, ARVIKA – SPEL & SÄNT, NORRTÄLJE – SPELBITEN, STOCKHOLM – SPELGROTTAN, KRISTIANSTAD – SPELIA, STOCKHOLM – NORDIC GAMES, BORLANGE – NORDIC GAMES, GÄVLE – NORDIC GAMES, KARLSTAD – NORDIC GAMES, LINKÖPING – NORDIC GAMES, ÖREBRO – TRADITION, STOCKHOLM – TVSPELARNA, ALINGSÅS – TVSPELCENTER, HAPARANDA – TV-SPELHUSET, HELSINGBORG – TV-SPELHUSET, LUND – TV-SPELHUSET, MALMÖ – TV-SPELHORNAN, VISBY – TV-SPELHÖRNAN, YSTAD – TVSPELSBUTIKEN, LIDKÖPING – TVSPELSBÖRSEN, GÄVLE – TVSPELSBÖRSEN, GÖTEBORG – TVSPELSBÖRSEN, STOCKHOLM – TVSPELSBÖRSEN, STRÄNGNÄS – TVSPELSBÖRSEN, UPPSALA – TVSPELSBÖRSEN, VÄSTERÅS – TVSPELSBÖRSEN, ÖREBRO – WEBHALLEN SVERIGE, STOCKHOLM – VIDEOMIX, BORÅS

Vill Du också sälja Sveriges populäraste speltidningar?

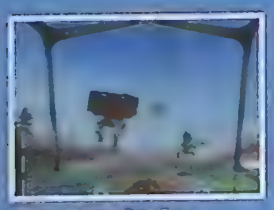
GRAND OCEAN AB

Vi distribuerar Super PLAY, PC Gamer, Svenska PlayStation-Magasinet med flera tidningar till återförsäljare över hela landet. Hör av dig om du också vill sticka ut i mängden! Enda kravet är att du inte är ansluten till Tidsam.

SLIPGATAN 5, 117 39 STOCKHOLM. TEL: 08-84 08 26 FAX 08-658 68 46

RECENSIONER

MÅNADENS SPEL


Colony Wars: Red Sun

Suikoden II

Urban Chaos

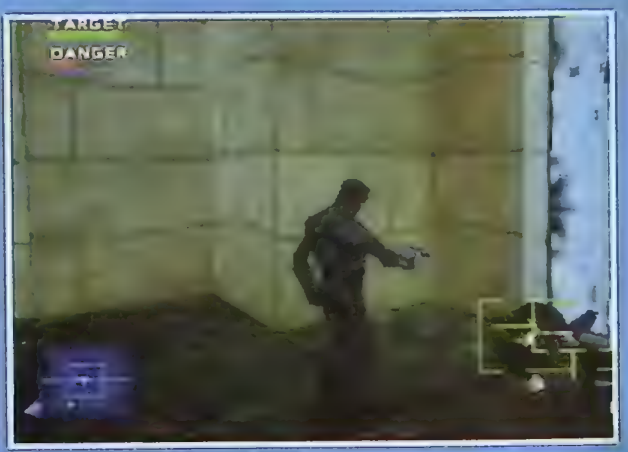
Fear Effect

Metal Gear Solid

WWF Smackdown

Rollcage Stage II ... 49
Colony Wars: Red Sun ... 50
Dune ... 52
Re-volt / Glover ... 53
Superbike 2000 ... 54
Star Ocean: The Second Story ... 55
Suikoden II ... 56
ECW Hardcore Wrestling ... 57
Micro Maniacs ... 58
Spec Ops: Stealth Patrol ... 60
WWF Smackdown ... 61
Fear Effect ... 62
Urban Chaos ... 64
Premier Manager 2000 ... 65
UEFA Championship League ... 66
Syphon Filter 2 ... 68
Platinum-spel ... 70

Rollcage Stage II

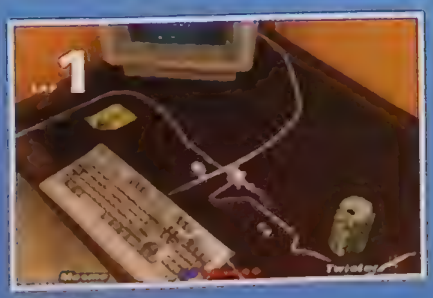


Syphon Filter 2 68

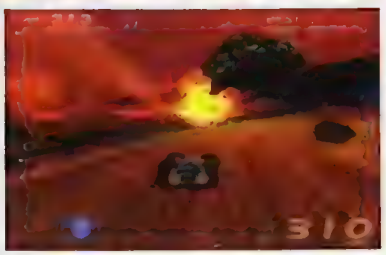
Det här är ett av de bästa agentspelen just nu, även om det lånar en del från *Metal Gear Solid*.

Platinum-recensioner

A Bug's Life ... 70
Crash Bandicoot 3 ... 70
Metal Gear Solid ... 70
Ridge Racer Type 4 ... 70
Spyro The Dragon ... 70
Tomb Raider III ... 70



Micro Maniacs



Rollcage Stage II har kvar allt som var bra med föregångaren och förbättrar det som var dåligt, nämligen bilarnas beteende och den virriga kameran. Resultatet blir ett av de bästa och mest frenetiska bilspelen på länge.

FÖR DIG SOM GILLAR ATT ÅKA UPP-OCH-NED *ROLLCAGE STAGE II*

Rollcage Stage II

”Det här kräver en hel del av dig som spelare”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Attention To Detail
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

WIPEOUT
Svårare, technomusik och grymma vapen. Vad mer kan man begära?

Det första *Rollcage*-spelet var en frisk fläkt i racing-genren. Med sin vansinniga hastighet och bilar som kunde åka upp-och-ned och i tunneltak var det riktigt nyskapande.

Eftersom bilarna i föregångaren hade har hjul som var större än själva chassit så spelade det ingen roll vilken sida som var upp. Om man råkade rolla i ett hopp så var det bara att fortsätta att åka. Det gick också att åka i taket på tunnlar och bara fortsätta åka när man kom ut ur tunneln.

Men spelet hade en sladdrig styrning och en virrig kamera som gjorde att det blev bökigt att spela. Så det första utvecklarna ändrade på i uppföljaren var bilarnas beteende. Nu känns de mer fastrotade i marken, även om det fortfarande är lätt att snurra omkring och sladda bort sig. Men nu skyller man mer på sig själv än på spelet.

Rollcage II innehåller allt man kan begära av en uppföljare: nya och bättre vapen, fler bilar att välja mellan och olika typer av banor. Men det slutar inte där. Utvecklarna har bara fortsatt och fortsatt att lägga till nya funktioner.

Det finns omkring 16 olika spellägen och smått otroliga 60 banor i spelet. Vissa av dessa spellägen, till exempel Rubble Soccer (där du ska putta stenar in i motståndarens mål) är låsta i början.

Det kanske mest betydande tillägget är det så kallade Scramble-läget. Här kör du på helt galna banor som hänger fritt i luften. Målet är helt enkelt att åka från start till mål, men du får inte åka utanför banan – då börjar du om från start igen.

Det här kräver en hel del av dig som spelare, men det är ändå väldigt roligt.

Konstigt nog så är grafiken i *Rollcage Stage II* inte så mycket bättre än i föregångaren. Fast det behöver den i och för sig inte vara, eftersom grafiken var riktigt snygg redan från början. Små förbättringar kan man dock se, såsom snyggare explosioner och ett och annat förbiflygande rymdskepp.

Om man ska klaga på något så är det väl musiken och presentationen. Spelet påminner lite väl mycket om *Wipeout*. Spelet är lysande nog på egna meriter och borde inte behöva imitera *Wipeout* både i grafik och menyer. Om spelet ska sälja i miljontals måste det skapa en egen image i stället för att försöka se ut som något det inte är.

Men det är ett projekt för *Rollcage Stage III*. Vad vi har här är ändå att av de bästa stridsracingspelen någonsin. ■

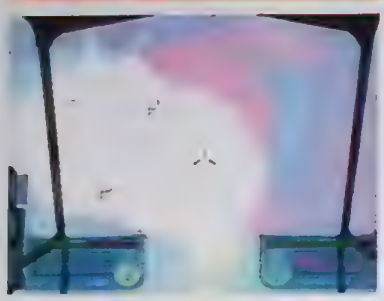
Paul Rose

SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

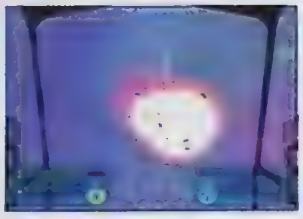
GRAFIK:	Snyggt så det räcker, men det är hastigheten som imponerar	9
SPELBARHET:	16 ruggigt beroendeframkallande spelsätt	9
LIVSLÄNGD:	Det här kan du spela i åratal	9

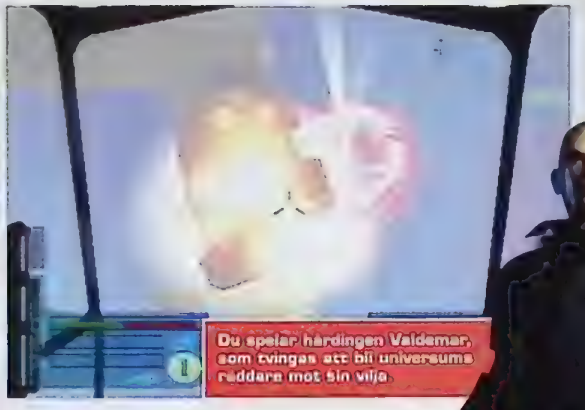
TOTALT
Racingspel blir inte mer spännande än så här. *Rollcage Stage II* är så mycket mer än bara en uppföljare. Förbättrad grafik och utökad spelbarhet betyder att det här spelet utmanar även de bästa spelen i genren.

9 AV 10

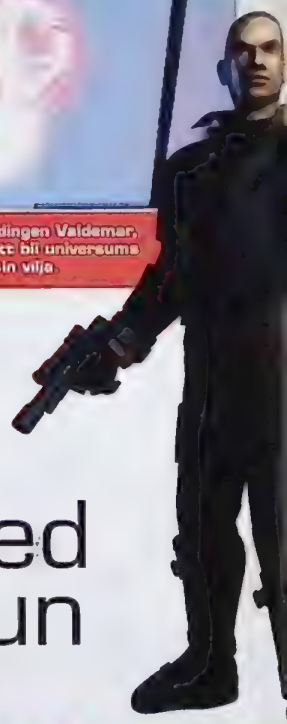


Uppdragen i spelet tar oss både långt ut i rymden och strax ovanför planetens yta.





Du spelar hårdingen Valdemar, som tvingas att bli universums räddare mot sin vilja.



I RYMDEN KAN INGEN HÖRA DIG SKJUTA

Colony Wars: Red Sun

”Illusionen av frihet finns här, men den tjänar inget syfte”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Psygnosis
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Rymdstrid
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

När hela universum hotas av en ondskefull inkräktare är det naturligtvis du som ska ställa saker och ting tillrätta igen. Som tur är så är det rätt kul att rädda universum i det senaste *Colony Wars*-spelet.

Colony Wars: Red Sun är det tredje spelet i *Colony Wars*-serien. I de två första spelen har vi kunnat följa kriget mellan två stormakter i rymden, och detta utdragna krig rasar fortfarande.
Men det är inte kriget som är det intressanta, utan ett gigantiskt moderskepp vid namn Red Sun. Något är skumt med skeppet, och en mystisk figur ber dig undersöka saken. Du kan inte saga nej, det är ju ditt öde.

Eftersom du inte behöver bestämma sida i kriget kan du agera legosoldat och ta dig an vilka uppdrag du vill. I början av spelet har du en liten rishög till rymdskepp och kan ställa upp på uppdrag som ger förhållandevis lite pengar. Du kan välja mellan fyra–fem uppdrag i taget, och ett av uppdragen är som regel ett uppdrag från din mystiske vän som håller ditt öde i sina händer.

På detta sätt har man försökt att få in ett mått av frihet i spelet. I de tidigare spelen fick du uppdragen i en förutbestämd ordning, men nu kan du själv välja ordningen. Uppdragsgivaren varierar från gång till gång. Ena stunden flyger du eskort åt några pirater och i nästa stund skjuter du ner desamma åt en annan uppdragsgivare.

Den frihet man försökt få in i spelet på detta vis fungerar rätt dåligt, eftersom det slutar med att man tar sig an precis alla uppdrag för att samla ihop så mycket pengar som möjligt. Det gör inget att du flyger åt olika uppdragsgivare, eftersom de inte har någon koll på vad du gjort i dina tidigare uppdrag. Det här är alltså knappast något *Elite*. Illusionen av frihet finns här, men den tjänar inget syfte.

Det finns ett rankingsystem i spelet som befordrar dig när du genomfört ett antal lyckade uppdrag. När du går upp i rank får du normalt tillgång till något nytt vapen eller annan utrustning. Med jämna mellanrum får du också möjligheten att köpa större och bättre rymdskepp med fler vapenplatser på.

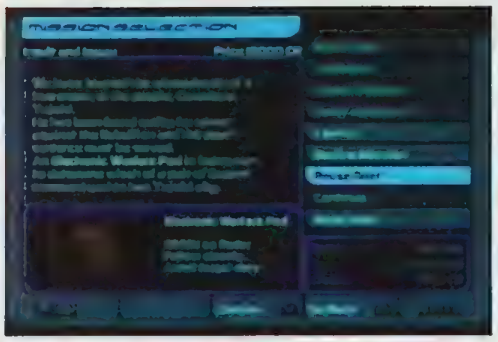
Uppdragen i spelet är rätt varierande och kul. Vissa gånger handlar det bara om regelrätt mejning, men ofta måste man också vara lite taktisk och en smula smart. Det finns till exempel uppdrag då du måste paralysera ett skepp med speciella missiler för att sedan greppa tag i det med en bogserlina och flyga bort med det till någon bestämd plats. Allt medan fienden försöker skjuta dig sönder och samman, förstås.

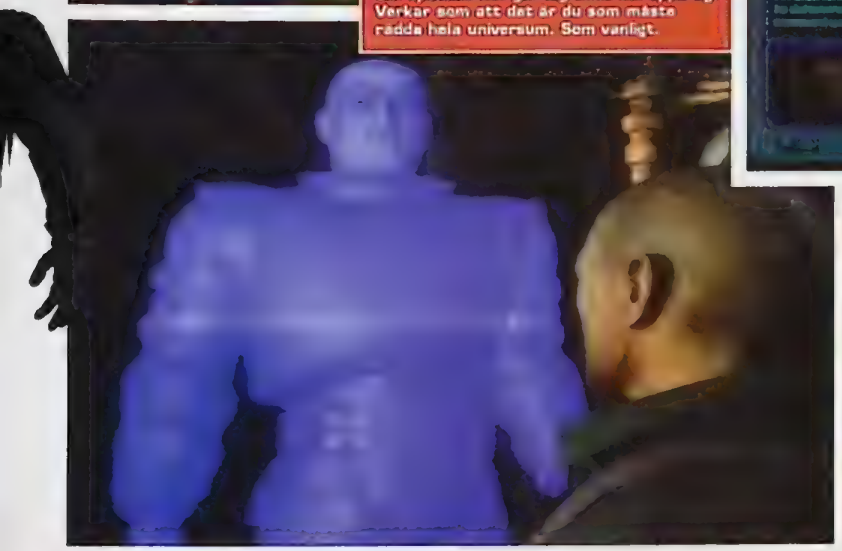
Grafiken är som vanligt lysande. Sällan har väl rymdstrider sett så fina och färggranna ut, och explosionerna är bland de bästa vi sett.

Du kan utrusta ditt skep med mängder av olika vapen. Bland de övriga hjälpmedlen finns sköldförstärkare, kylare och reparationsrobotar.

Det finns runt 30 uppdrag i spelet, och den stora variationsrikedomen gör att det sällan blir tråkigt. En bra sak är att man dragit ner på svårigheten betydligt sedan de två första spelen. Nu är det nästan på gränsen till för enkelt att klara av hela

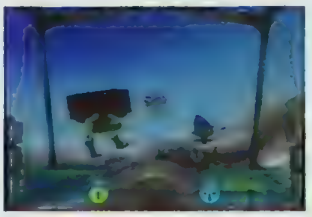
Din spöklike vän ger dig ännu ett uppdrag. Verkar som att det är du som måste rädda hela universum. Som vanligt.



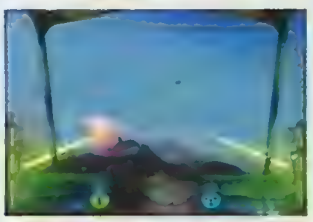


Det finns många olika fiender att skjuta ner i spelet. På en planet finns det enorma krabbliknande varelser som måste förintas. Se upp för deras klor bara.

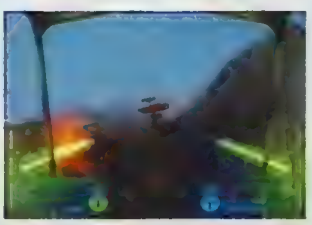
HUR MAN...
FÖRSVARAR EN KONVOJ



Håll ögonen på konvojen. Om den sprängs har du misslyckats med uppdraget, och då kan du se dig om i himlen efter din betalning.



Skjut ner alla inkommande fiendeskepp som försöker spränga konvojen. Det kommer massor med fiender, så det gäller att använda radarn.



Som om inte fiendeskepp vore nog så kommer det också lite stridsvagnar rullande. Dessa är farligare än skeppen, eftersom de har tyngre pansar och starkare vapen.

spelet, men hellre det än att man kastar ut sin PlayStation genom fönstret i frustration redan vid uppdrag nummer två.

Det som är riktigt dåligt med spelet är den artificiella intelligensen hos dina fiender. För det mesta flyger de bara fram till dig och svävar mitt framför dina kanoner så du kan skjuta sönder dem, och de genomför sällan koncentrerade attacker. Det förstör på något vis stämningen när man ser tjugo fiendeskepp på skärmen och tänker: "Inte fler än 20? Det här blir en lätt match".

Bortsett från den undermåliga AI:n och den fejkade frihetskänslan är det här ett mycket underhållande spel. Den låga svårighetsgraden gör att det lämpar sig den som vill ha en enkel inkörsport till genren, och experterna har ändå ett antal roliga uppdrag att se fram emot. ■

Tommy Rydling

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

COLONY WARS: VENGEANCE

Ruggigt svårt spel för dig som gillar astronomiskt stora utmaningar.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

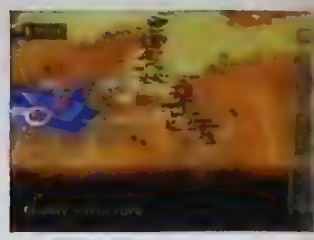
■ GRAFIK:	Riktigt snygga explosioner, som sig bör	9
■ SPELBARHET:	Enkelt och actionfyllt med en del finesser	8
■ LIVSLÄNGD:	Är rätt lätt att klara och tar slut ganska fort	7

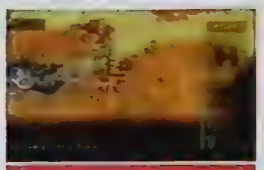
■ TOTALT

Det här är en snygg och smart uppdatering av *Colony Wars*-serien. De olika uppdragen är underhållande, men jag önskar att man gjort något mer av den låtsade frihetskänslan.

8 AV 10

Sandlåda. Vem skulle slåss över det här? Smutsiga, bruna ökenlandskap är det enda som finns.





Adjö. AI:n ger dig sällan någon match. Det är bara att samla på sig armeer och sedan invadera.

LITE KRYDDA I LIVET ÄR ALDRIG FEL, MEN KÖP INTE DET HÄR SPELET

Dune

”AI:n är sämre än att sitta på ett galet piggsvin”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Westwood
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Realtidsstrategi
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

WARZONE 2100

Det bästa realtidsstrategispelet till PlayStation. Spännande och nyskapande.

Dunes mest utmärkande egenskap är den otroliga minnesförlust som trupperna lider av. Dödliga horder som kan slakta tonvis med sina egna för att de glömt vart de skulle gå eller vilken sida de tillhör. Gång efter annan tar du dig djupt in i fiendeland med dina trupper bara för att springa in i en fälla. Du kallar panikslagen in dina tunga stridsvagnar. Du kallar på dem – de ignorerar dig.

På ena sidan av slagfältet råder ett fullständigt blodbad, när den ena efter den andra enheten försvinner till de sälla jaktmarkerna. På andra sidan av slagfältet är det total apati – stridsvagnar som kör omkring lite hit och dit, ställer sig artigt i kö, åker slött runt i cirklar och sniffar i varandras rumpor. De gör vad som helst utom att komma till din undsättning.

Du blir därmed tvingad att lägga om din strategi så att den passar en armé av kompletta idioter. Lyckade attacker blir en fråga om en lång och smärtsam uppbyggnadsfas där du organiserar allihop en och en, eller bygger tillräckligt med enheter för att helt enkelt köra över fiendebasen med ett helt jordskred av stridsvagnar. I vilket fall som helst så handlar det inte om någon skicklighet.

AI:n suger värre än att sitta på ett galet piggsvin, men hur är resten av spelet? Tja, det hela liknar ganska mycket en fattigmansvariant av *Command & Conquer*. Samla råmaterial, bygg en bas, rekrytera en armé och gör sedan slarvsylta av pyttesmå soldater ute på slagfältet. *Command & Conquer* har gjort det förr.

Dune är egentligen en likgiltig uppdatering av *Dune II*, *C&C:s* förfader till PC som kom ut 1993. Det är löst baserat på filmen, men ser precis lika slitet ut som man kan förvänta sig av ett sju år gammalt spel. Grafiken på enheterna har fått sig en putsning, men de har mycket mindre karaktär än *C&C:s* motsvarigheter, och är ganska fantasilösa. De tre fraktionerna kör omkring med standarduppsättningen av enheter (stridsvagnar och soldater till största delen), har få unika enheter och spelas ungefär på samma sätt. Därtill utspelas hela spelet på en ökenplanet, så alla uppdrag utförs i samma färglösa och tråkiga landskap.

Gränssnittet är hyfsat, men det verkar inte alltid som om det är på din sida. Om du har spelat *Command & Conquer* mycket så kommer du att finna att det här är samma sak. Det finns förvisso inte så många bra strategispel på PlayStation, men det här kommer du bara spela om du är riktigt desperat. ■ **Mark Donald**

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Fula gubbar som slåss i ett tråkigt landskap	5
SPELBARHET:	*Command & Conquer* igen, fast tråkigare	6
LIVSLÅNGD	Välj mellan tre likadana armeer och spela likformiga uppdrag	4

■ TOTALT
Det enda som talar för *Dune* är att det liknar *Command & Conquer* samt att det inte har särskilt mycket konkurrens. Ungefär lika spännande som Gobiöknen. Bara för dig som är helt desperat efter mer strategispel.

4 AV 10

REVOLUTIONERANDE? KNAPPAST

Re-Volt

FAKTARUTA

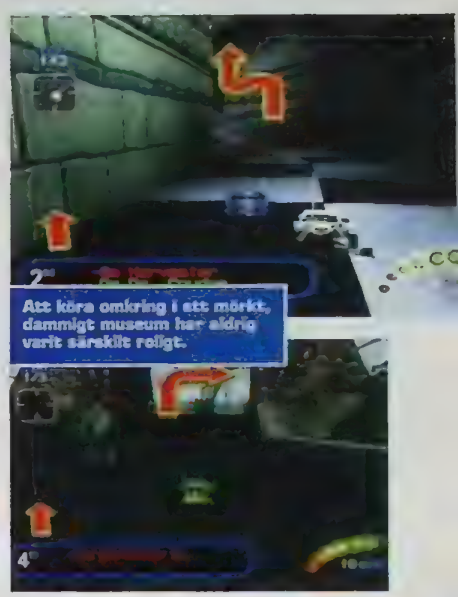
UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Acclaim
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	K. E. Media
ANTAL SPELARE:	1-4

Man vet att ett spel stinker när tillverkarna "glömmer" att skicka hit det för recension, och vi så småningom hittar det nere i spelbutiken istället. Ingen publicitet är bra publicitet när spelet är uselt. Så när vi fick tag i *Re-Volt* så hade vi inte några höga förväntningar. Men efter att ha spelat det så kan vi konstatera att... det är uselt, men inte så uselt.

Spelet bygger på en dålig idé – att köra omkring med radiostyrda bilar i miljöer som varierar mellan ditt eget hus och snabbköpet. Varför bry sig när man kan köra en riktig RC-bil för samma pengar? Menyerna är hemska. Den fåniga house-musiken och ljudeffekterna är också hemska. Spelet är så enkelt att man kan klara av det första gången man spelar, men det är faktiskt ganska kul.

Bilarna, som varierar från fyrhjulsdrivna buggies till vanliga personbilar, känns som riktiga RC-bilar. Om du ska köra uppför en hög mattkant så har en vanlig bakhjulsdriven bil problem, men har du en monstertruck så går det lätt. Trevligt. Inte trevligt nog för att du ska glömma bort att din närmaste konkurrent kom ungefär en halv kilometer efter dig –vilket är ganska mycket för en bil som är 30 cm lång. ■

Dan Mayers


Att köra omkring i ett mörkt, dammigt museum har aldrig varit särskilt roligt.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Inte bra	3
SPELBARHET:	Kör några varv och du får smak för det här med RC-bilar	5
LIVSLÄNGD:	Så lätt att det bara varar i några timmar	3

TOTALT
Re-Volt är ett på tok för lätt spel som visar tydliga tecken på att ha lanserats för snabbt. När det hamnar i reahögen kan det vara värt att ta en titt på – det bjuder trots allt några timmars skoj.

4 AV 10

DETTA SPEL HAR INGET ATT GÖRA MED SKÅDESPELAREN SOM HAR FÖRNAMNET DANNY

Glover

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Hasbro
UTVECKLARE:	Interactive Studios
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Plattform
DISTRIBUTÖR:	K. E. Media
ANTAL SPELARE:	1

***Glover* är ett lite lustigt spel. Det är ett plattformsspel i 3D där du styr en liten Michael Jackson-inspirerad vit handske. Det hela går ut på att fånga bollar för att få nya sätt att förflytta dig på. Vi sa ju att det var lustigt.**

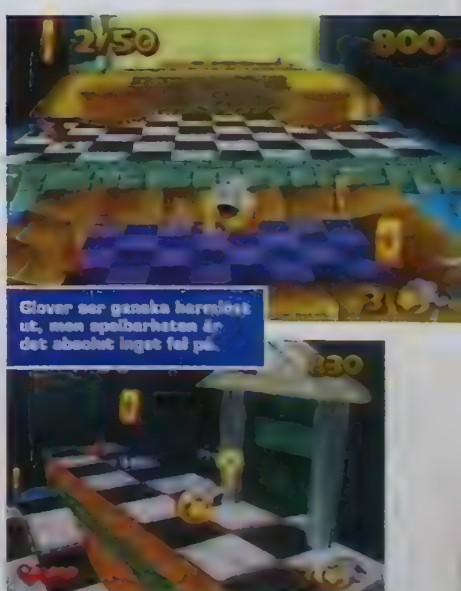
Förutom några smärre misstag så är *Glover* mycket roligare än det kanske låter, och väldigt originellt. Som handske har du flera specialfärdigheter och det finns olika typer av bollar, var och en med särskilda egenskaper.

Ett enkelt exempel på detta är att man kan studsa högt upp i luften och röra sig snabbare – ett mer avancerat exempel är att kasta in ett bowlingklot i en dörr så att den går sönder och blir en utgång. Mer extrema exempel innefattar riktigt fingerdödande knappkombinationer på handkontrollen, och möjligheten att kasta trollformler, vilket alltid är en trevlig bonus.

Glover är således ett ganska nyskapande spel. Tyvärr så förtas en del av glädjen av den långsamma kameran, och en fysikmodell som gör det svårt att göra några precisa hopp, vilket man är väldigt beroende av.

Högsta betyg för ett gott försök, Hasbro, men vi får hoppas på bättre lycka nästa gång. ■

Jes Bickham



Glover ser ganska harmlöst ut, men spelbarheten är det absolut inget fel på.

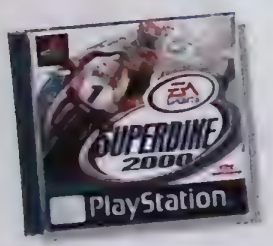
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Färgglad, ren och allmänt funktionsduglig	6
SPELBARHET:	Massor av nytänkande, men inte alltid så väl utfört	6
LIVSLÄNGD:	Det är väldigt svårt, och det finns mycket att göra	7

TOTALT
Glover är helt klart ett lovvärt försök, med sina nya idéer. Tyvärr försvinner en del av glädjen på grund av ett par saker – den dåliga kameran och en del väldigt frustrerande hopp.

6 AV 10

TVÅ HJUL ELLER FYRA? IBLAND KAN TVÅ VARA BÄTTRE...



Superbike 2000

”Det första du märker ute på banan är den sköna styrningen”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

INGET

Visst finns det en del andra mc-spel, men inget riktigt bra.

Alla datorspel som försöker sig på att emulera en riktig sport måste alltid hitta rätt balans mellan realism och det som kanske inte är så realistiskt, men gör spelet roligt. Visst, realism är något som vi alltid vill ha – vi applåderar när ett spel har en bra fysikmodell, och rackar ner på dem som inte har det.

Det finns också en gyllene medelväg där det verkliga och det overkliga blandas ihop till ett riktigt toppenspel.
Ta mc-racing som exempel. Inget datorspel i världen kommer någonsin att riktigt kunna frammana den ultrafokuserade adrenalinkick som det innebär att susa omkring på Donington Park på en tusenkubikare. Detta innebär inte att det inte går att göra riktigt bra spel på temat.

I ett nötskal så är det precis detta som gör *Superbike 2000* till ett så roligt spel. Det är inte så där vansinnigt snyggt, och det skryter inte med att utnyttja din PlayStation till max. Detta kanske inte ger någon direkt positiv bild av spelet, men det erbjuder en perfekt balans mellan realism och skön arkadracing. *Superbike 2000* innehåller precis lagom med mekande med bromsar och motorer för att man ska kunna klara olika banor och förhållanden, men spelet försöker aldrig bli den heltäckande simulator som *Castrol Honda Superbike Racing* var, och det är inte dåligt, för *Castrol Honda* var skräp. *Superbike 2000* är helt enkelt en hälsosamt rolig motorcykeltur.

Det första du märker när du kommer ut på banan är styrningen – den är precis så skön som man hoppats på, och det känns faktiskt som om motorcykeln svänger ordentligt.

Det finns en del skillnader mellan olika hojar, men det handlar mest om toppfart och hästkrafter eftersom själva styrningen kan mekas med ganska mycket. Alla årets stall finns med, inklusive italienska Aprilia RSV Mille. Kul att se lite italiensk flärd ute på banorna, eftersom det här är en tävling som dominerats av de japanska tillverkarna från början.

Tvåspelarläget är intressant eftersom det inte bara går att köra ett lopp mot varandra, utan man kan köra en hel säsong med en polare som stallkamrat (eller motståndare) om man känner för det. Men det är ändå något som saknas – lite mer variation hade inte skadat och lite grafiska trevligheter hade varit, tja, trevligt. Om du är ute efter en hyfsad mc-simulator till PlayStation så kan du sluta leta nu. ■

Al Bickham

SVENSKA PlayStation Magasinet

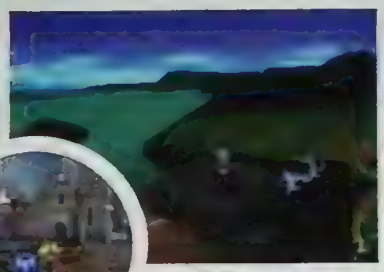
BETYG

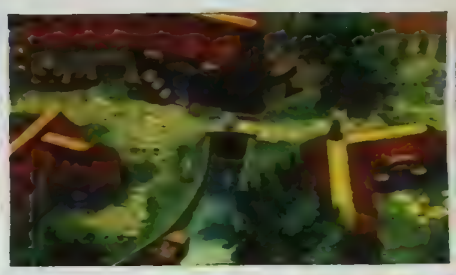
GRAFIK:	Kunde varit både skarpare och smidigare	7
SPELBARHET:	Lite segt, men en hel del valmöjligheter	8
LIVSLÄNGD:	Lite mer tekniska detaljer hade inte skadat	7

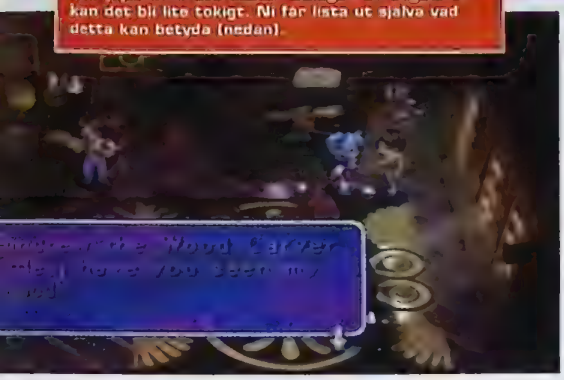
TOTALT
Om *Superbike 2000* hade innehållit samma fina uppgraderingsmöjligheter som *Gran Turismo* hade det vant ett suveränt spel. Som det är nu så är det roligt att spela och, även om det är lite begränsat, kul.

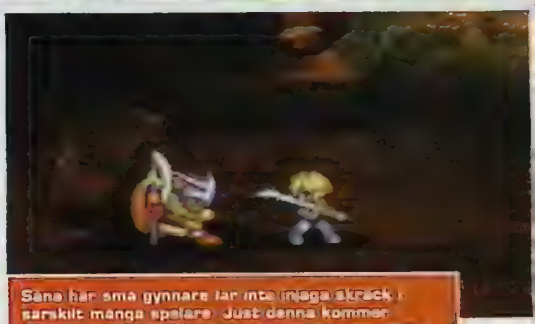
7 AV 10

När japanerna översätter dialogen till engelska kan det bli lite tokigt. Ni får lista ut själva vad detta kan betyda (nedan).









Såna här små gynnare tar inte många stråck i särskilt många spelare. Just denna kommer alldeles strax att bli krossad av en stenbumling – bara en av stridssystemets nymodigheter.

USEL DIALOG FÖRSTÖR ETT I ÖVRIGT OKEJ ROLLSPEL

Star Ocean: The Second Story

”Star Ocean är ett hyfsat RPG av den gamla sorten”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Enix/tri-Ace
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	RPG
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FINAL FANTASY VIII

Tja, om du inte har hört det förr så är *Final Fantasy VIII* ett av de snyggaste rollspel som någonsin gjorts.

Japaner är kända för att betrakta oss västerlänningar som själlösa, stormästa spökmänniskor som luktar mjölk, men de måste väl också erkänna att det inte är så lätt för oss att få grepp om den japanska kulturen.
Som tur är så undviks de flesta kulturkrockar i spelvärlden tack vare det enkla språket, och tack vare att genrerna är så allmängiltiga som science fiction och fantasy. Tyvärr hjälper det inte i *Star Oceans* fall.

Det har varit en del hype kring det faktum att rollspelet *Star Ocean* innehåller över 80 olika slut, men de flesta av dessa slut handlar bara om att styra sin karaktär mot ett romantiskt möte, så att de tu till slut får varandra. Tyvärr så kan man sitta och titta på dessa fina romantiska scener när konversationen plötsligt blir reducerad till "!", "?" eller "...", eller så börjar karaktären svettas ymnigt. Det är tydligen inte lätt att vara kär och tonåring i Japan nu för tiden.

En annan ovanlig detalj är att för varje nivå du klarar så får dina karaktärer poäng som de kan spendera på att förbättra sina respektive egenskaper. En unik finess i spelet är att du kan skapa prylar från råmaterial – allt från magiska svärd till vårrullar.

I grund och botten är *Star Ocean: The Second Story* ett hyfsat RPG av den gamla sorten men med lite nya trick, snarare än ett nyskapande och innovativt spel. Ta till exempel stridssystemet, där man i förväg kan ställa in hur hjältarna ska bete sig: om de ska rusa in i striden, försvara sig, kasta eldklot eller hela andra. Det låter ganska djupt, men det leder bara till att du får sitta och titta på när den trista AI:n utkämpar dina strider. Även om du själv kontrollerar en av dina hjältar så håller resten gruppen på att slösa bort alla magipoäng snabbare än du hinner blinka. Det här är inget *Secret of Mana*.

Om du kommer på dig själv med att frenetiskt hamra på knapparna och skrika "menkomigennurå", så är det bara för att dina karaktärer inte ens kan nysa utan att de måste stanna upp i en halvtimme och diskutera saken.

Så innan ni rutinerade rollspelare springer ut och köper det här, betrakta er själva som varnade. Storyn är helt förutsägbar (rädda världen och det där vanliga tjafset), och dialogen är så platt att Danmark framstår som ett ganska kuperat land vid jämförelse. ■

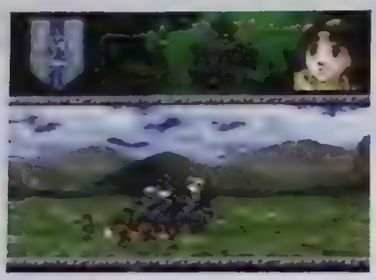
Zy Nicholson

SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

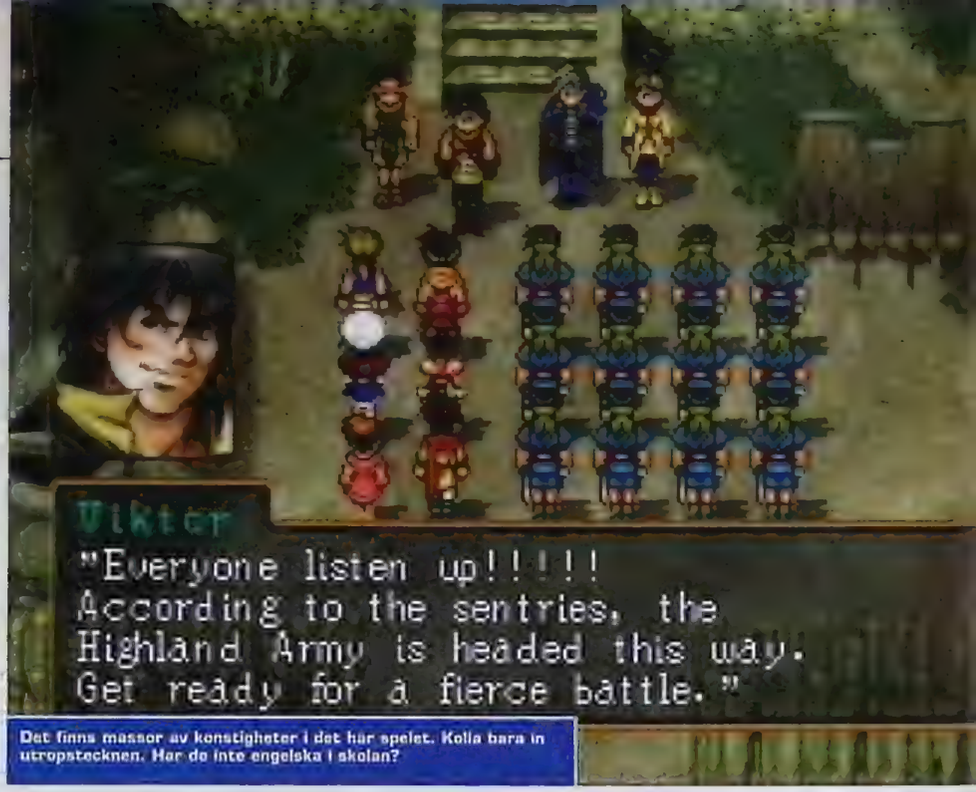
GRAFIK:	Okej bakgrunder som befolkas av små, pixliga figurer	7
SPELBARHET:	Fullt av intressanta funktioner – men blir nästan förvirrad	7
LIVSLÅNGD:	Hyfsat stort, men inte så roligt att spela om som sagt	6

TOTALT
Star Ocean är ett underligt men ganska skojigt RPG som vi utan tvivel kunde ha rekommenderat om det inte vore för den usla dialogen. Hur ofta säger ni "!" och "..." när ni snackar med kompisarna?

7 AV 10

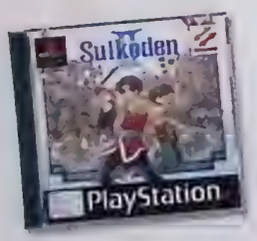


Den maktigaste attacken är när man kombinerar två närstående karaktärers förmågor.



Det finns massor av konstigheter i det här spelet. Kolla bara in utropstecknen. Har de inte engelska i skolan?

GREJAT *FINAL FANTASY VIII*? VILL DU HA MER? ÄR DU ALDRIG NÖJD?



Suikoden II

Det står klart från början att *Suikoden II* är lite skumt.

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	KCET
RELEASEDATUM:	Maj
GENRE:	RPG
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FINAL FANTASY VIII

Du kommer hitta *Final Fantasy VIII* här varje gång vi recenserar ett RPG.

Okej. Den skrattande galningen (som ganska snabbt visar vem som är spelets elaking nummer ett) har just beordrat en kvinna, som ber för sitt liv, att bete sig som en gris. Hon ställer sig snabbt på alla fyra och börjar krypa omkring och grymta. Den galne och elake gentlemannen skrattar. Kvinnan frågar om detta betyder att hon får leva. Elakingen har ihjäl kvinnan med sitt svärd samtidigt som han säger "Dö, ditt svin!". Det står klart från början att *Suikoden II* är lite skumt.

Känslan av obehag har nästan helt säkert att gora med *Suikoden II:s* kombination av en makaber historia och gammaldags grafik (ingen 3D har inte). När karaktärerna är upptagna med något lika otrevligt som omänskligt (eller, precis lika ofta, något riktigt mänskligt) så visas detta med sprite-grafik från förr – vilket gör att din egen fantasi får fylla i luckorna. Det är PlayStations motsvarighet till *The Blair Witch Project* – det är det du inte ser som är mest intressant. Om *Suikoden II* hade haft bättre grafik så är det faktiskt risk för att det hade fastnat i censuren.

Suikoden II:s främsta styrka är en bra story som snabbt kommer igång. De första sex timmarna i spelet går väldigt fort, det är knappt något avbrott alls, innan det blir ett friare spel som handlar mer om utforskning. Då och då är översättningen dock – eller möjligtvis den ursprungliga dialogen – inte helt ok. Den är betydligt mindre charmerande än exempelvis den i *Grandia*.

Suikoden II lider dessutom av rollspelsgenrens vanliga fel; fel som även *Final Fantasy VIII* lider av: dialogen är alldeles för långsam, vilket är särskilt frustrerande om dina hjältar går under och du tvingas se på otaliga mellansekvenser om och om igen. Vidare finns det alldeles för mycket slumpmässiga strider mot meningslösa motståndare som inte har en chans mot dig. *Suikoden II* gör knappast några försök att föra genren framåt.

Om du gillar stora ögon och omgångsbaserade strider så finns det ganska mycket att ta av här. De som gillade det första spelet bör absolut ta en titt på det här. Och även om du inte tillhör de mest hårdnackade fansen så bör du ta en titt på det här ändå. Men inte förrän du har klarat *Final Fantasy VIII* så klart. ■

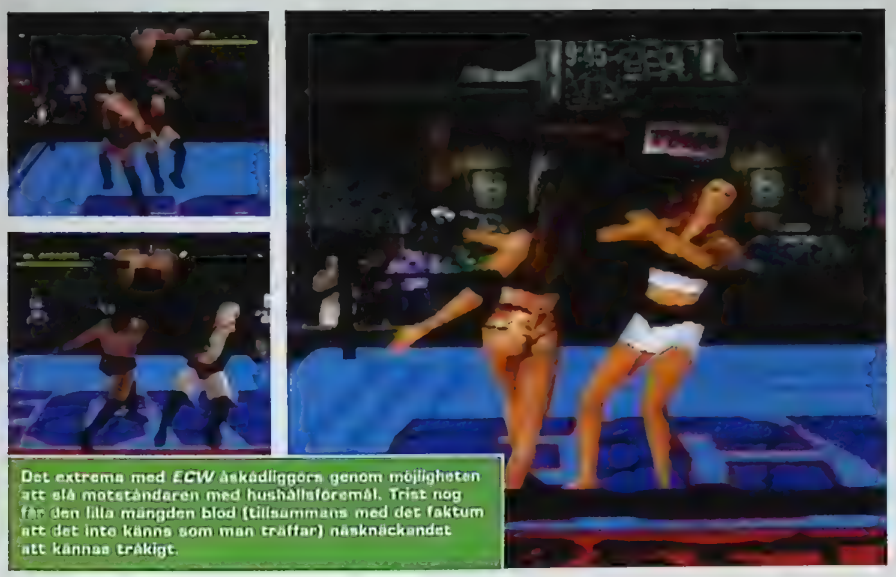
Kieron Gillen

SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

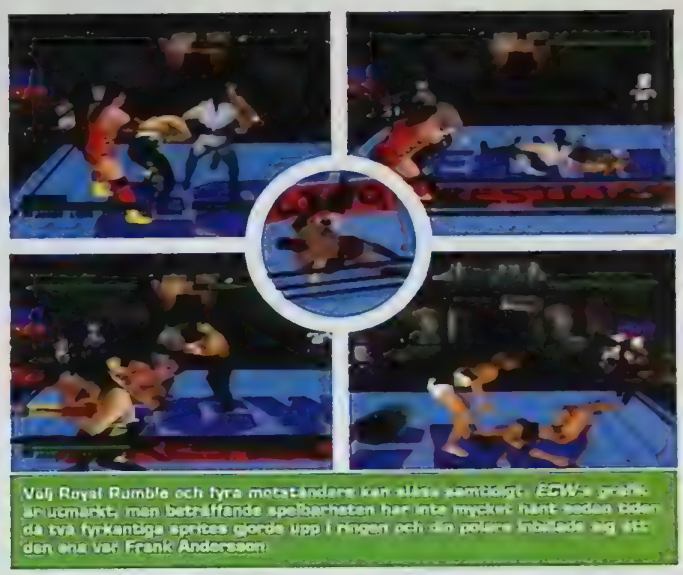
GRAFIK:	Ganska platt och inte särskilt snygg	3
SPELBARHET:	Det är det små detaljerna som gör det	7
LIVSLÅNGD:	En hel värld på en svart skiva	8

TOTALT
En nästen pervers blandning av barnslig grafik och hårresande historia. *Suikoden II* följer RPG-receptet noggrant, och det är knappast revolutionerade.

7 AV 10

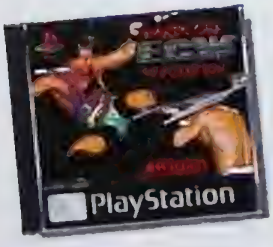


Det extrema med *ECW* åskådliggörs genom möjligheten att slå motståndaren med hushållsföremål. Trist nog får den lilla mängden blod (tillsammans med det faktum att det inte känns som man träffar) näsknäckandet att kännas tråkigt.



Välj Royal Rumble och fyra motståndare kan slåss samtidigt. *ECW*:s grafik är utmärkt, men beträffande spelbarheten har inte mycket hänt sedan tiden då två fyrkantiga sprites gjorde upp i ringen och din polare inbillade sig att den ena var Frank Andersson.

REGLERNA I WRESTLING ÄR ENKLA – DET FINNS INGA REGLER



ECW Hardcore Revolution

”I deathmatch kan du trycka en kniv mot deras strupar

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Acclaim
RELEASEDATUM:	Xxxxxx
GENRE:	Wrestling
DISTRIBUTÖR:	Xxxx
ANTAL SPELARE:	1–4

Detta wrestlingspel har blod och det har vapen. Så varför känns då *ECW Hardcore Revolution* mindre som ett revolutionerande spel och mer som en trist variant av den gamla skolans wrestlingspel? Risken är att ingen kommer ägna detta spel särskilt mycket uppmärksamhet.

Grafiskt sett är *ECW* ett barn av det nya årtusendet. Spelet ser nämligen precis så bra ut som bara oljeindränkta män som blir sparkade i skrevet kan göra.

Innan vi fortsätter in på området lycra och olika typer av cykelbyxor måste vi tyvärr dela med oss av en del upprörande nyheter: spelet *ECW* är ruttet in i märgen. Vid en första obduktion hittar man det förväntade – ett par grundläggande sparkar, slag och grepp. Larmklockan börjar ganska snart ringa då nästan inga nya rörelser återfinns. Inget som skulle kunna bryta enformigheten i att slå sin motståndare gul och blå och därefter greppa honom brutalt bakifrån. Om och om igen. Det finns dock ett par uppgraderingar att ta till, ett par brutala kombinationer och några olika vapenattacker. Något *Street Fighter* eller *Tekken* är det definitivt inte. Inte heller är det ett *Kumite* eller *Toshinden*. Inte ens ett *Bloody Roar*. Det finns helt enkelt inte tillräckligt många olika rörelser per karaktär för att du ska uppleva att ditt knapptryckande spelar någon avgörande roll.

Något som påstås göra *ECW* annorlunda är dess återupptäckande av wrestling som en blodig sport. I en deathmatch kan du klippa till din motståndare med stolar, portföljer, papperskorgar och till och med trycka en kniv mot deras strupar. Efter *Mortal Kombats* storhetstid får ett par röda pixlar knappast spelvärlden att hoppa högt. Det hjälper inte heller att rörelserna börjar se helt osannolikt märkliga ut när du får chansen att dela ut en matchavgörande och elak attack. *Bushido Blade* visade att det faktiskt är fullt möjligt att leverera ett verklighetstroget domedagsslag. *ECW* ger däremot ingen känsla av att du över huvudtaget träffar din motståndare. Träffade du verkligen med en stol eller var det ett dunbolster? Ibland undrar man om inte ett dunbolster åtminstone hade varit festligare (och säkert minst lika effektivt).

Det må innehålla en fräsch wrestlinglicens och ett par nya stjärnor, men vad det anbelangar Acclaims wrestlingavdelning är *ECW Wrestling* knappast mycket mer än ett pliktskyldigt ihopslängt spel. ■

Pete Wilton

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

BUSHIDO BLADE

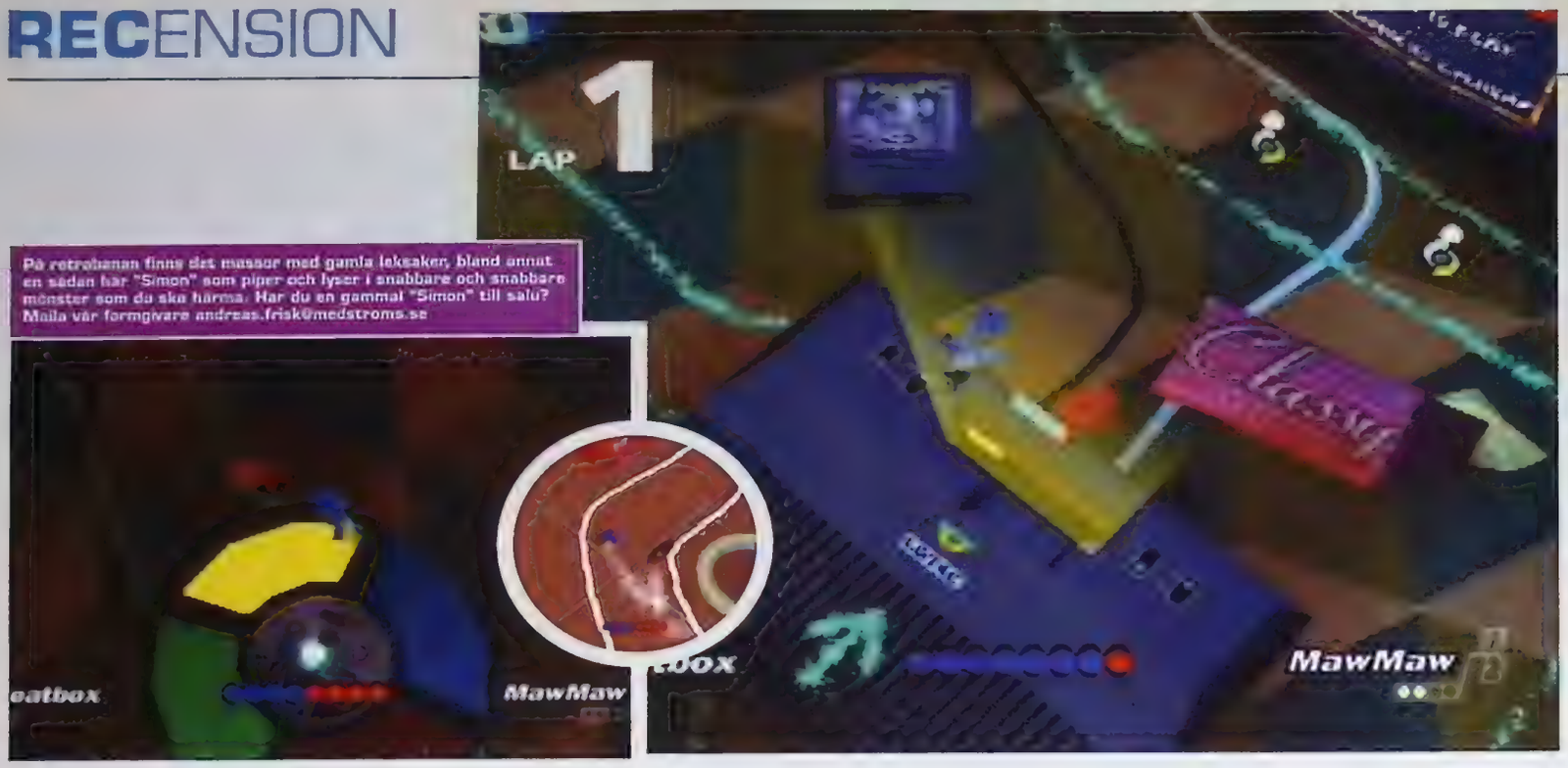
Gillar du polygonblod? Kolla då på detta spelbara och utmanande best 'em up

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	En bronserad Schwarzenegger med annorlunda tatueringar	7
SPELBARHET:	En besvikelse, tunt och inte på något sätt revolutionerande	5
LIVSLÄNGD:	Mutliplayer kan man leva med, men en spelare är trist	4

TOTALT
Wrestlingspel lever farligt på grund av dess trista, upprepande spelupplägg. Mindre fokus kring grafik och en ordentlig uppumpning av dess action är nödvändigt för att det ska kännas roligt.

5 AV 10



På retrohallen finns det massor med gamla leksaker, bland annat en sådan här "Simon" som piper och lyser i snabbare och snabbare mönster som du ska härma. Har du en gammal "Simon" till salu? Maila vår formgivare andreas.frisk@medstroms.se

VILL DU BLI PÅ GLATT HUMÖR? SPELA DET HÄR KNÄPPA RACINGSPELET!

Micro Maniacs

Några brylépuddingar fungerar som jättelika studsmattor,

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Codemasters
UTVECKLARE:	Codemasters
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Jack of all Games
ANTAL SPELARE:	1-8

G*amla Micro Machines V3* är ett av de bästa multiplayerspelen. Så döm av vår förvåning när vi märkte att uppföljaren *Micro Maniacs* är ännu bättre!

I *Micro Machines*-spelen har det alltid handlat om att åka bil eller båt i verkliga omgivningar, fast med den finessen att alla som deltar är i miniatyrformat.

Nu har serien bytt namn till *Micro Maniacs*, och i stället för att åka bil springer man helt enkelt omkring med små gubbar. Gubbarna kan springa, hoppa över hinder, klättra uppför nät och åka linbana nedför telefonsladdar och spaghetti.

Eftersom gubbarna som tävlar mot varandra är så små blir helt vanliga omgivningar till värsta hinderbanan. Att springa på koksbordet är livsfarligt när någon har lämnat kökskniven framme – springer man in i den är det kört. Några brylépuddingar fungerar som jättelika studsmattor, mjolkflackar gör att du slirar, apelsiner blir jättelika hinder man måste runda, och så vidare.

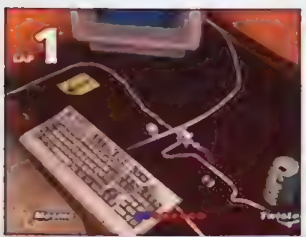
Det finns massor av olika miljöer att tävla i, och det finns också speciella banor där man får använda sig av något fordon. Det finns banor där man åker skateboard, flyger på en humlas rygg eller kör någon slags snöskoter.

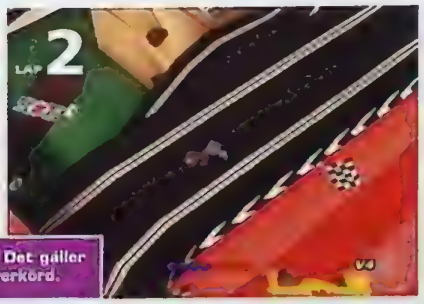
Själva styrningen är mycket enkel: håll in ⊗ för att springa/åka snabbare och styr med styrkorset på handkontrollen. Den enkla styrningen tillsammans med de mycket fantasirika banorna gör *Micro Maniacs* till en ren fröjd att spela, precis som sin föregångare. Det kan vara svårt första gången man spelar en bana, eftersom det går snabbt och är så lätt att förolyckas genom att springa in i en laserstråle eller ramla av köksbordet. Det finns också så mycket roliga bisaker att upptäcka på banorna att man ibland bara vill springa runt och undersöka vad alla knasiga saker är.

Leksaksgrodor simmar i badkaret, bilar åkar på bilbanan och böcker med lustiga titlar ligger utströdda på sovrumsgolvet. Tyckte du att banorna i *Micro Machines V3* var genialt uppbyggda så kommer du häpna över banorna i *Micro Maniacs*. De flesta är helt fantastiska, men det finns en nackdel med all detaljrikedom, och det är att det ibland blir svårt att se vad som är ett hinder och vad som bara är dekoration. Detta brukar dock bara vara ett problem den första gången man spelar en bana. När du väl känner igen dig är det bara en fröjd att spela.

Micro Maniacs är ett utpräglat multiplayerspel. Visst går det utmärkt att spela själv mot klockan eller de artificiella motståndarna, men det är först när man spelar mot en eller flera kompisar som spelet verkligen kommer till sin rätt. Det är få spel som är så skrattframkallande som en riktigt bra omgång *Micro Maniacs* mot en jämnbra kompis.

När man bara är några centimeter hög blir en liten blomkruka värsta hindret.

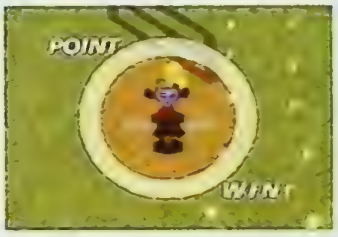




På bilbanan surrar små bilar förbi. Det gäller att akta sig så att man inte blir överkörd.

HUR MAN... LÅSER UPP NYA BANOR OCH SÅ

Så här ser kartan över spelets banor ut. De du klarat är ifyllda med gult.



När du vinner ett race fylls en ny cirkel i. Försök att beta av banorna systematiskt i rader i stället för att köra dem slumpvis.

Om du får ihop en vertikal rad så kan du få fram nya spelbara karaktärer och banor. Vinner du tre race i rad kommer du till en bonusbana där du kan tjäna nya liv.

mjölkfläckar gör att du slirar...

Det krävs verkligen att de som spelar är någorlunda jämbördiga för att det ska fungera bra. Spelsystemet är nämligen sådant att man tilldelas en poäng om man lyckas springa ifrån sin motståndare tillräckligt långt. Spelet stannas då upp och man får fortsätta från den punkten där motståndaren blev frånsprungen. Först till fyra poäng vinner. Detta gör att det blir massor av avbrott i spelet om man inte kan hålla jämna steg med varandra. Det roliga är ju att springa precis i hälarna på sin motståndare och stressa honom till ett misstag.

För att hjälpa dig att vinna över dina motståndare har varje karaktär i spelet två specialattacker. Du får tillgång till dessa attacker genom att samla mellan en till fyra power-ups som ligger utspridda på banorna. Ju fler power-ups, desto mer kraftfull attack.

Vartefter du klarar av olika banor när du spelar själv så uppgraderas karaktärernas attacker, och du får också tillgång till nya banor och hemliga karaktärer.

Den nya spelstilen med två specialattacker som kan laddas i fyra nivåer komplicerar spelupplägget en smula jämfört med i föregångaren, och det kanske inte är helt lyckat. Hela *Micro Machines*-konceptet har tidigare byggt på att det ska vara enkelt och roligt att spela. Nu är det fortfarande roligt, men betydligt knepigare.

Men känner du att du har ett gäng kompisar som klarar virrvarret av hinder, power-ups och specialattacker så är *Micro Maniacs* ett alldeles genialt spel. Det är svårt att ha så här roligt med något annat racingspel. ■

Tommy Rydling

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MICRO MACHINES V3

Föregångaren med bilar i stället för skor.

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Underhållande, detaljerad och påhittig	9
SPELBARHET:	Ett av de bästa multiplayerspelen	9
LIVSLÄNGD:	Massor av banor, fordon och hemliga gubbar	9

TOTALT
Med de fullkomligt galna karaktärerna och de intrikata och underfundiga banorna är *Micro Maniacs* ett fantastiskt bra spel. Halvkul att spela själv, men helt gudomligt med några jämspelta kompisar

9 AV 10

KRIG – VAD SKA DET VARA BRA FÖR? ATT GÖRA SPEL AV. OFTAST.

Spec Ops: Stealth Patrol

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Take 2
UTVECKLARE:	Runecraft/Zombie
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action/Strategi
DISTRIBUTÖR:	Xxxx
ANTAL SPELARE:	1–2

Vid en första anblick verkar Spec Ops vara ett ganska okej spel i samma skola som mästerverket *Metal Gear Solid*. Till att börjar med så finns det en uppsjö av moderna skjutvapen att välja bland – från krypskyttegevär till tunga maskingevär – för alla vapenfetischister där ute.

En bra detalj är att motståndarna reagerar olika beroende på hur pass liberal du är med din ammunition. Om du gör som Blaine i Predator, skjuter vilt omkring dig med en stor kanon, så kan du räkna med stor uppmärksamhet. Din datorkontrollerade lagkamrat höjer också spelkänslan ett snäpp.

Tyvärr så blir det inte mycket bättre än så i *Spec Ops*. Även om det i teorin ska löna sig att ta det lite lugnt och smyga sig på motståndarna, så gör spelets upplägg att det blir meningslöst. Krypskyttegevåret och kikaren är för otympliga att använda och de snålt tilltagna tidsbegränsningarna gör att man inte hinner kolla in läget innan man dundrar in.

Runecraft har också missat att ha med någon slags träningsuppdrag där man kan bekanta sig med den ganska komplicerade spelkontrollen. Men det finns i alla fall ett tvåspelarläge där man kan dela frustrationen med en polare. ■

Kieron Gillen

Alla som gillar tunga vapen kommer att gladjas over dan stora mängden skjutvapen i spelet.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	3D:n är okej, men saknar detaljrikedom	6
SPELBARHET:	Massor av vapen och ammunition i stället för spelglädje	4
LIVSLÄNGD:	Det faktum att du kastat dig in i lejonkulan gör det ganska svårt	6

TOTALT
Massor av bra idéer, men alltsammans verkar ihoprafsat utan någon tankeverksamhet. Kanske kommer detta att rättas till senare, och då kanske man också kan smyga sig till en seger i spelet.

4 AV 10

HYPE Nyheter från hela världen

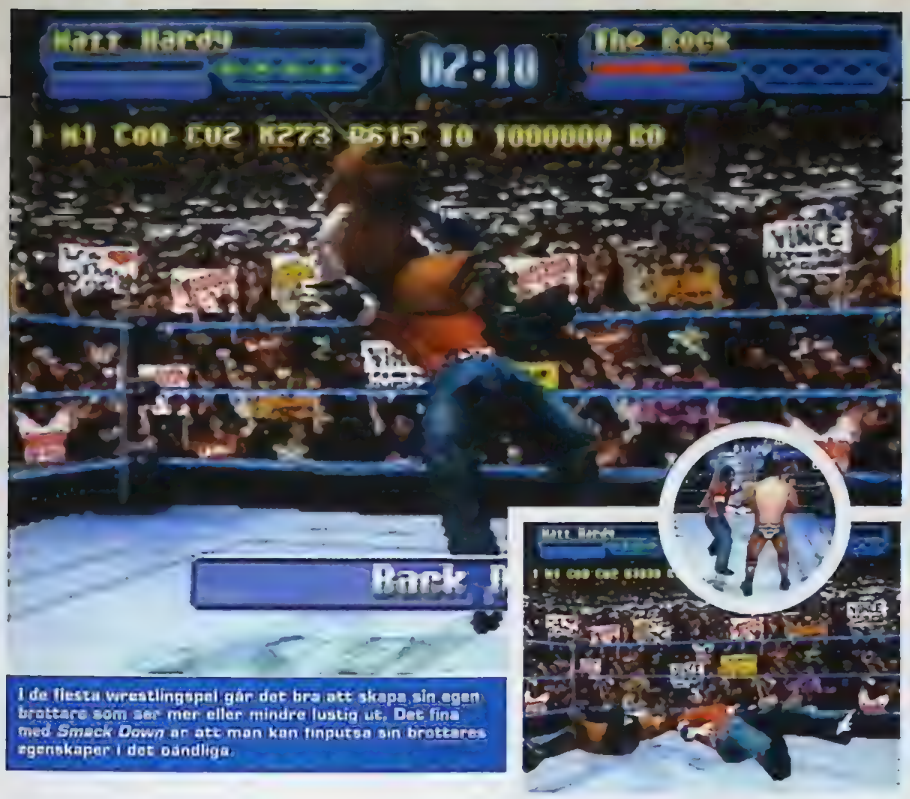
NYHETSBREV Direkt hem i din e-postlåda

FORUM Diskutera och debattera.

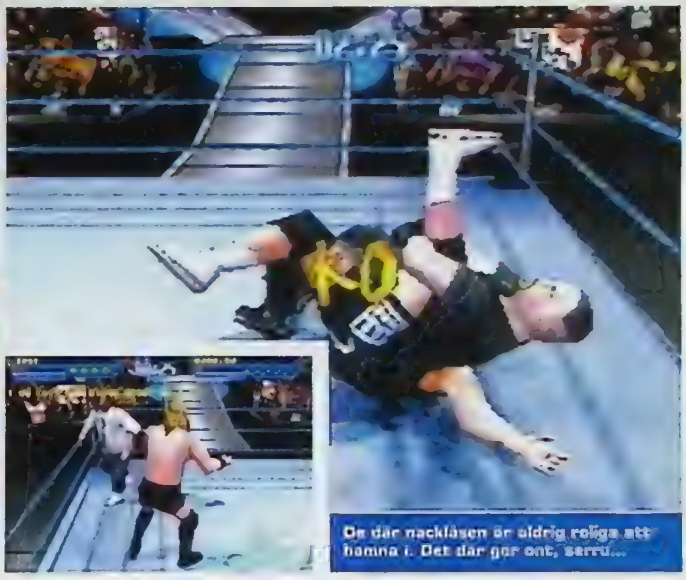
SPELGUIDE 724 konsolspel betygsatta

ONLINE Tips och länkar till världens bästa spelsiter

http://www.**SuperPLAY.net**

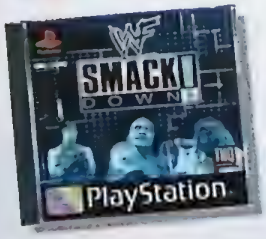


I de flesta wrestlingspel går det bra att skapa sin egen brottare som ser mer eller mindre lustig ut. Det fina med *Smack Down* är att man kan finputsa sin brottares egenskaper i det oändliga.



De där nacklåsen är aldrig roliga att hamna i. Det där gör ont, sa'rru...

LÄGG NER HONOM PÅ BACKEN, HAN ÄR ÄNDÅ INGET ATT HA...



WWF Smack Down

Det är upp till dig att portionera ut egenskapspoäng

FAKTARUTA

UTGIVARE:	THQ
UTVECKLARE:	THQ
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Wrestling
DISTRIBUTÖR:	Jack of all Games
ANTAL SPELARE:	1–4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

WWF ATTITUDE

Ett av de bästa wrestlingspel som finns

År 1628 publicerade William Harvey en uppsats om hur blodet cirkulerar i kroppen. Om han bara hade väntat i 372 år så kunde han ha beskrivit hur viktigt det är med smidiga rörelser i datorspel. Om du stryper signalflödet från handkontrollen till spelkaraktärerna så resulterar det i väldigt dålig spelbarhet. *ECW Hardcore Wrestling* (recenserat på sidan 57) är ett tragiskt fall av just detta, och det känns som om man sitter och spelar sten, sax och påse i stället för ett brottningsspel. Som tur är så är *WWF Smack Down* i betydligt bättre form. Faktum är att det formligen sjuder av liv.

Det är ett av livets enkla små nöjen: att fånga en motståndare när han faller ner mot golvet och sedan knyckla ihop honom i en position som inte ens Kama Sutra varnar dig för. Det faktum att du kan avbryta din motståndares attacker för att blockera ett slag eller slå in en kontring med handflatan är ett stort plus. *Smack Down* är tillfredsställande nog fullt av såna våldsamma motattacker.

Wrestlingspel ser i allmänhet flashiga ut, men är fortfarande ganska primitiva jämfört med spel som *Tekken* eller *Street Fighter*. Och även om *WWF Smack Down* inte når de höjder som en lång slagserie i traditionella beat 'em up kan innebära, så tar spelet ett stort kliv mot att vara ett skicklighetsspel, snarare än att vara en tävling i vem som kan trycka på sparka-i-skrevet-knappen flest gånger på kortast tid. Bortsett från att brottarna har en tendens att stå felvända i Tag Team-läget så är de en fröjd att styra, och de levererar alla möjliga sorters slag, kast och lås med välanimerad aggression.

Smack Downs riktiga storhet ligger i läget som kallas Create a Superstar. Många wrestlingspel låter dig skapa din egen trikåhjälte, men *Smack Down* är det första spelet som tar din skyddslings karriär på allvar. Det är upp till dig att portionera ut egenskapspoäng, liksom att ekipera honom med de kläder du finner mest (o)lämpliga. Från det ögonblick du sätter igång med försåsongsmatcherna så räknas verkligen segrarna, eftersom de ger dig fler egenskapspoäng och publiken strömmar till, vilket ger dig ännu större möjligheter att verkligen pumpa upp din spelkaraktär.

Visst, brottarna kan se lite grovhuggna ut ibland, men den snygga animeringen, storyn och djupet i spelet gör att det är snäppet bättre än *WWF Attitude*. Men bara snäppet. ■

Pete Wilton

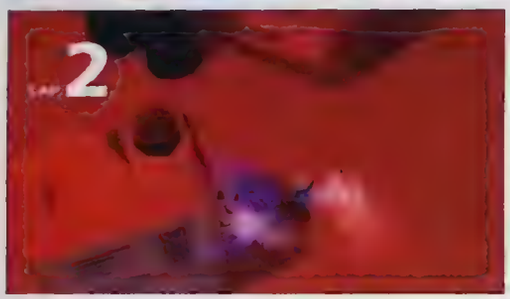
SVENSKA PlayStation Magasinet

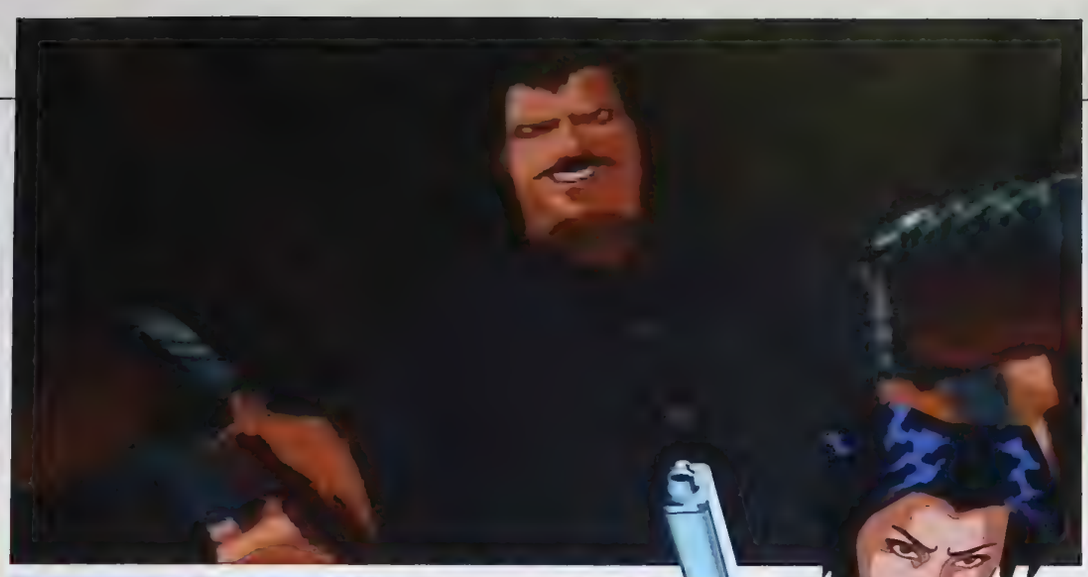
BETYG

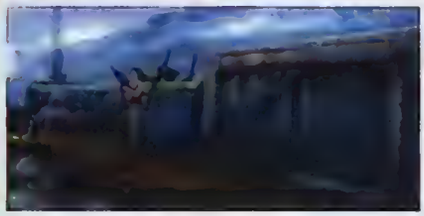
GRAFIK:	Bra detaljrikedom, men lite låguppläst ibland	7
SPELBARHET:	Smidiga rörelser och smarta kombinationer	8
LIVSLÄNGD:	Ta din brottare till toppen av WWF-trädet	9

TOTALT
Definitivt den tänkande spelarens fightingspel. Andra wrestlingspel kanske har mer blod och snyggare ditt och datt, men *WWF Smack Down* är ett helgjutet och nonsensfritt wrestlingspel.

8 AV 10







Eftersom spelet till stor del bygger på storyn, så är starka personligheter av yttersta vikt. Deke (ovan) är en farlig psykopat från Nya Australien, medan Hana (tjejen) är en före detta krypskytt, en mycket skicklig sådan.

DET MEST FILMISKA SPELET HITTILLS? HISTORIEN BÖRJAR HÄR...

Fear Effect

Det finns en hel del spel med en bra historia, men det här

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Kronos
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr/action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

METAL GEAR SOLID

Konamis klassiska "stealth 'em up". Regerar fortfarande.

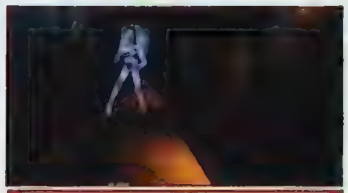
Den mörka, gråa stadsbilden störs av en helikopter som flyger förbi de futuristiska skyskraporna och de blinkande neonskyltarna i Hong Kong. I helikoptern sitter en brunett och en orakad man och diskuterar sitt förestående uppdrag: att rädda dottern till en ökänd ledare för Triaden.
Helikoptern sveper ner och landar på helikopterplattan. Ut hoppar tjejen och du befinner dig plötsligt i ett av de mest minnesvärda, mest uppslukande, mest filmiska spelen någonsin till PlayStation. Och då har vi också räknat med *Metal Gear Solid*.

Fear Effect handlar om de äventyr som utspelar sig när en trio legosoldater ger sig ut för att leta efter den unga Wee Ming Lam, som har rymt av anledningar vi inte känner till från början. På inte mindre än fyra cd-skivor löser våra hjältar gåtor, skjuter zombier, upptäcker mörka mysterier, undersöker bordeller och hamnar till sist i Helvetet. Ingenting är vad det ser ut att vara och, precis som i filmen *De misstänkta* så är du aldrig riktigt säker på vad som egentligen pågår. Sant, det finns en hel del spel med en bra historia, men det här griper verkligen tag i en. Men *Fear Effect* är inte bara en bra story, utan det är också ett lysande spel.

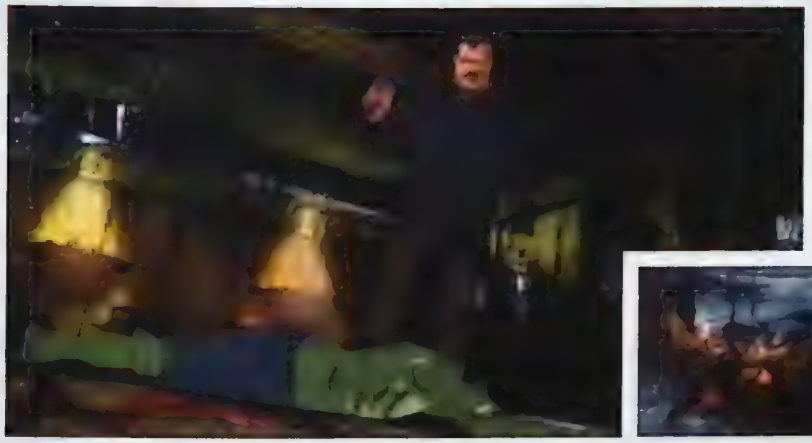
Problemen är en fröjd att lösa. Det är inte gamla trötta varianter av att kombinera prylar för att skapa en nyckel för att komma till nästa nivå. *Fear Effect* har inga problem där du måste sätta ihop guldfisken med blyröret och sedan stoppa in det i den rostiga sarkofagen för att kylskåpet ska öppnas. Sånt blir lätt frustrerande i längden, men *Fear Effect* lockar på dig mot lösningen genom att hela tiden lägga ut små ledtrådar (se rutan intill). Efter tio minuters inledande huvudkliande så loser du de flesta problem, vilket hjälper dig att komma igenom spelet på ett smidigt sätt. Du behöver aldrig oroa dig för att fastna, eftersom du vet från start att alla de ledtrådar du behöver finns någonstans i spelet.

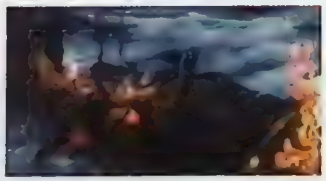
En annan viktig del är kameraarbetet. Kameran roterar runt huvudkaraktärerna under mellansekvenserna och zoomar in och ut under spelets gång, vilket skapar en överväldigande känsla av spänning, precis som i en bra film. Eftersom bakgrunderna är förrenderade (det här är ett riktigt monsterspel på fyra cd) har spelskaparna haft stor frihet att göra ett spel som är som en film. Lägg till detta de mangaliknande karaktärerna, som ser likadana ut i spelet som i mellansekvenserna, och det är lätt att tro att man har huvudrollen i en tecknad film.

Själva spelet och mellansekvenserna är svåra att skilja åt. Mellansekvenserna är också ett smidigt sätt att växla mellan karaktärer.



Historien kommer snabbt igång och då hettar det till på allvar. Hana befinner sig ganska snart på en bordell med massor av otäcka zombier.





griper verkligen tag i en

Det är som ett *Dragon's Lair* som faktiskt fungerar. Om nu spelet är så lysande, hur kommer det sig då att det inte får högsta betyg? Tja, balansen mellan problemlösning och att slå ihjäl bossar är så skev att det förstör spelet lite grann. Att lösa problemen är väldigt roligt, och det för dig djupare och djupare in i historien. Men att besegra bossarna är otroligt svårt – så svårt att det är lätt att kasta handkontrollen i väggen. Man känner hela tiden obehag inför nästa stora fight, snarare än att man ser fram emot den.

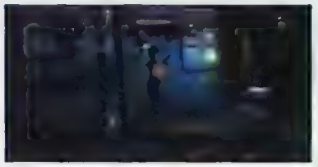
Fear Effect är ett mycket bra och innovativt spel som är väl värt att köpas om du har en god portion tålamod. Det är verkligen synd att balansen är så dålig, eftersom det i annat fall mycket väl hade kunnat ta sig an *Solid Snake*, och vunnit. ■

Dan Mayers

Slutligen hittar Glas den mystiska Wee Ming Lam. Men han dödar henne inte. Inte på en gång.

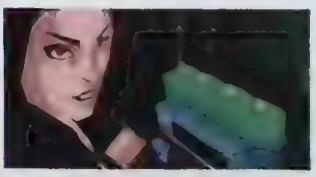
HUR MAN... DESARMERAR EN BOMB

När du stöter på en av dina kontakter upptäcker du att han har massor av sprängdeg på sig. Ta fram avbitartången ur verktygslådan vid hissen och gör dig redo för att desarmera bomben. Sex minuter kvar, och tiden går fort...



Tillbaka vid hissen hittar du en display på väggen som kan vara till stor hjälp vid desarmeringsarbetet. Se till att du trycker in färgerna i exakt den ordning som de står på väggen, annars kommer din kontaktperson att explodera. Och du har ingen användning för honom i småbitar.

Med avbitartången börjar du sedan i mitten genom att först klippa den röda och sen den gröna. Gå tillbaka till den blå knappen och klipp den röda och sen den blåa kabeln. Tryck slutligen på den gröna knappen och klipp den blå kabeln följt av den gröna.



Om du gör allt rätt så överlever han, och du kan plocka på dig sprängämnena och använda själv längre fram. Sedan är det bara att luta sig tillbaka och njuta av en av spelets utmärkta filmsekvenser. Nästan som i *Die Hard*...

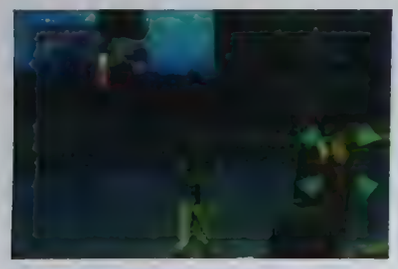
SVENSKA PlayStation Magasinet

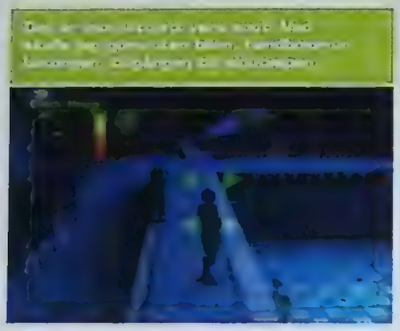
BETYG

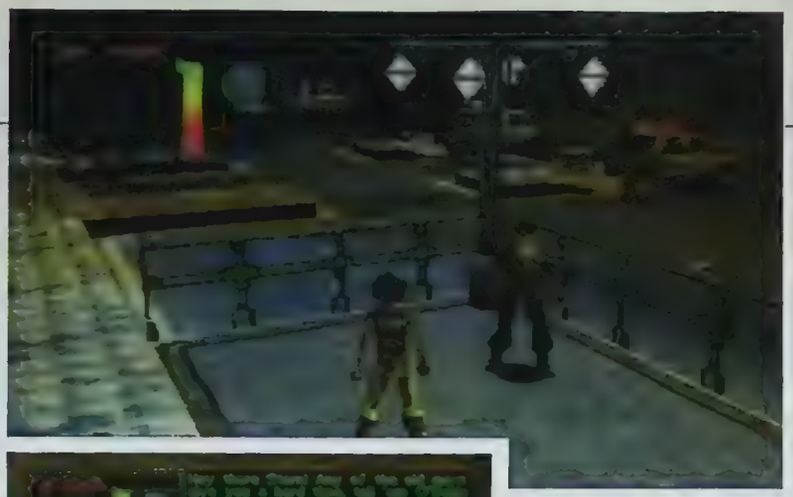
GRAFIK:	Innovativ, uppfinningsrik och väldigt effektiv	10
SPELBARHET:	Balansen är så sned att det blir frustrerande	7
LIVSLÄNGD:	Lika stort som *Metal Gear Solid*. Ganska litet, med andra ord	7

TOTALT
Vad som borde varit en oöverträffad klassiker hindras tyvärr av alltför dålig spelbalans. Det är fortfarande ett kanonspel, men om du inte klarar frustrationen kommer du snabbt att återvända till butiken med det.

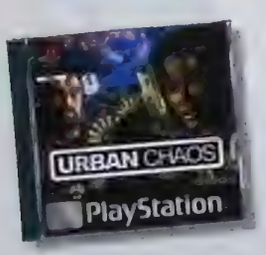
8 AV 10







TA FRAM HANDBOJORNA OCH FÅNGA LITE SKURKAR



Urban Chaos

”Vilken tragedi att det inte riktigt håller hela vägen”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Mucky Foot
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SYPHON FILTER 2

Dags dig själv med problem. Skjut problemen mellan ögonen. Upprepa.

Att skapa lite kaos är oroväckande lätt så fort du viftar med din polisbricka. Inom några minuter hade vi tagit en taxi och kört ner några soptunnor, innan vi övergav bilen när vägen delade sig. Med en hög av konfiskerade vapen avfolkade vi sedan större delen av Central Park. Till slut satte vi handbojor på en oskyldig civilist för skojs skull och sprängde en bil. Ursäkta, men vi tyckte det såg ut som om en av baklyktorna var trasig.

Trots 3D-grafiken så påminner *Urban Chaos* en hel del om många äldre spel. Stridssystemet med upplockade vapen känns igen från *Double Dragon* och *Final Fight* . Den levande staden, alla fotgängare och bilar som går att sno från *Syndicate*. Uppsjön av varierade uppdrag och oväntade händelser är bekant från GTA. Även om du inte förväntas bete dig som en dålig polis, så kan du ändå missbruka spelet på det sättet eftersom det är så öppet och spelmiljön är så innehållsrik.

Det blir en hel del löpning, klättring och bilkörning, men att slå skurkarna på käften är ändå det som är viktigast. Stridstekniken är enkel, men den är ändå så varierad att det finns många attacker att välja mellan. Det dröjer inte länge förrän du tar dig an flera motståndare.

Vilken tragedi att det inte riktigt håller hela vägen. Spelkontrollen är oerhört slö, och den är inte heller så tillförlitlig som man skulle kunna önska. Det är lätt att skylla på den när man ramlar ner från ett tak. Ibland verkar det som om kameran är helt ointresserad av vad du håller på med, och ibland blir det förvirrande när man plötsligt byter måltavla i ett slagsmål. När du sedan försöker använda samma styrning när du ska köra en bil... tja, hela bilkörningsdelen går egentligen bort.

Grafiken är också rätt sunkig. Detaljrikedomen är inte särskilt stor, och det är heller inte särskilt många karaktärer på skärmen samtidigt – så det borde inte ha varit nödvändigt med den dimma som råder i staden.

Även om spelet inte lyckas till 100 procent så är det åtminstone kul. Det funkar mycket bättre på PlayStation än det gjorde på PC, och du måste inte spela i fem timmar för att börja uppskatta det. *Urban Chaos* lyckas faktiskt med konststycket att kombinera ett antal trötta gamla genrer och skapa ett nytt, engagerande och – åtminstone för en kort stund – väldigt beroendeframkallande spel. ■

Zy Nicholson

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

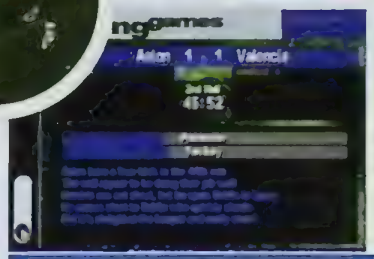
GRAFIK:	Bortsett från en del specialeffekter så ser det ut som 1997	6
SPELBARHET:	En lyckad kombination av olika genrer	8
LIVSLÄNGD:	Förlitar sig på en brant svårighetskurva	6

TOTALT

Om det hade varit lite bättre utfört så kunde *Urban Chaos* blivit en riktigt PlayStationklassiker. Bortsett från problemen så är det ett av de mest spelbara erbjudandena den här månaden.

8 AV 10

Att sälja spelare kan vara en mardröm. Om de tycker att det är okej att sitta på banken så tenderar de att vara oviliga att gå med på de personliga villkoren när någon försöker köpa dem.



Ingen förväntar sig att få se matcherna i full grafik, men Premier Manager 2000:s textkommentarer är dåliga. Det går heller inte att se vem som gör de fatala misstagen i defensiven.

VAR BEREDD PÅ HUVUDVÄRK

Premier Manager 2000

”Problemen börjar när du faktiskt försöker ändra på något”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	In-House
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Managerspel
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

LMA MANAGER

Det spel som alla andra managerspel måste finna sig i att bli jämförda med.

Endast de väldigt desperata, eller de väldigt rubbade, skulle någonsin komma på tanken att åka med ett skenande tåg. Ändå är det precis denna känsla som detta managerspel förmedlar. Du kan ändra hur mycket du vill; det lär ändå sluta med katastrof – dina spelare är fortfarande uttråkade, dina medborgare gör uppror eller (vilket är fallet i managerspel) ditt lag förlorar hela tiden.

Oftast är det bara frågan om att hänga kvar tillräckligt länge, tills du hittar den där taktiken som förvandlar ett gäng hösäckar till hungriga målspottare – och du får behålla jobbet, men ibland är managerspel så ologiska och motsägelsefulla att de verkar ha tillverkats endast för att du ska få sparken. Där har ni *Premier Manager 2000*.

Gremlins gamla managerspel behövde verkligen en putsning. Det gamla menysystemet har gjorts om till fördel för popupmenyer som omedelbart ger dig tillgång till klubbens finanser, laguppställning och taktiska frågor. Det är också mycket mer detaljerat. Nu kan du lägga upp ett helt träningsprogram, utveckla arenan och förflytta spelare inom en uppställning. Särskilt välkommet är de olika varianterna på 4-4-2-systemet som finns med. Problemen börjar när du lärt dig hur det fungerar och faktiskt försöker ändra på något.

Bisarrt nog så finns sällan den information du behöver när du behöver den. Till exempel så finns spelarnas aktuella form inte på den skärm där du tar ut ditt lag. Och på andra ställen är Premier Manager 2000 helt enkelt bökigt. Även om du stänger av funktionen som automatiskt tar ut laget så kan spelet få för sig att stoppa in ett nyförvärv istället för en billigare spelare som för tillfället är i god form. Om du byter formation så ändras färgen på dina spelare så att du inte längre vet vilka som är försvarare, mittfaltare och anfallare. Varje litet irritationsmoment gör att du snart undrar om det här verkligen är något att syssla med.

*Premier Manager 2000*s trumfkort skulle vara de europeiska lagen. Tyvärr saknas licenser, vilket innebär att du får nöja dig med lag som Milan Reds och J Turin istället för AC Milan och Juventus. Kan du stå ut med det så kan du spela med Zidane och Del Pierro, men du ser inget av deras skicklighet om du väljer en textkommentar, och du har inte chansen att byta in spelare eller byta taktik från menyn. Det är ungefär en lika stor besvikelse som en missad straff. ■ **Pete Wilton**

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Tråkig, med en gammaldags matchdisplay	5
SPELBARHET:	Ofta knölig och ibland ologisk	6
LIVSLÄNGD:	Med Milan Reds kan det inte hålla så länge	6

TOTALT
Det kunde ha varit ett spel för Europamästerskapen, men trots ansiktslyftningen så är och förblir *Premier Manager 2000* ett managerspel i den gamla skolan. Det kommer inte ens i närheten av *LMA Manager*.

6
AV 10

Spännande action framför målet – det är vad *UEFA Champions League* handlar om. På den lättaste svårighetsgraden är det hyfsat enkelt att ta din försvarare och få iväg ett skott mot mål. Till och med Zola lyckas missa en enkel nick då och då.

MED POMPA OCH STÅT GÖR ÅRETS *CHAMPIONS LEAGUE*-SPEL ENTRÉ

UEFA Champions League: Season 99/00

Spelet har alla de grundläggande funktioner man förväntar sig

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Silicon Dreams
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Fotboll
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–8

Det taktiska mantra som mumlas på alla nivåer av fotboll är: "gör det enkelt". Lagledare i knatteligan, väderbitna korpmatchåskådare och coacher i högsta ligan – alla kan de höras upprepa denna ramsa, och Aston Villa-bossen John Gregory har reducerat det till en liten vink med handen. I grund och botten är det helt enkelt en instruktion till laget att inte göra det så komplicerat med en massa tjusigheter. Silicon Dreams har tagit detta taktiska råd till sig när det skapat den första uppföljaren till *Champions League*-licensen.

UEFA Champions League: Season 99/00 gör allt enligt regelboken. Det kan knappast beskrivas som tråkigt, utan spelet försöker helt enkelt vara en spelbar arkadvariant av sporten, och det fungerar bra. Det har alla nödvändiga tacklingar, genomskärare och långa passningar – och allt detta i den fina miljö som den nuvarande Champions League-säsongen erbjuder. Spelet har alla de grundläggande funktioner man förväntar sig av ett fotbollsspel på PlayStation i dag, och dessutom lyckas *Champions League* sy ihop ett spel som flyter bra och vars olika delar alla kompletterar varandra. Viktigast av allt är att spelet har något som kallas "fotbollshjärna" i branschen. Det kanske låter motsägelsefullt, men det betyder att Eidos spel är mer taktiskt fulländat än de flesta konkurrenter. Det handlar helt enkelt om att spelarna springer i rätt position och målvakter som skär av vinklar. Det är små detaljer som man knappt märker, men *Champions League* vore inte ens hälften så bra om det inte var för dem.

Detta öga för detaljer kan man också hitta i andra delar av spelet. Spelarna står kvar på marken när de ska nicka, istället för att ta de jättesprång som de gör i *FIFA 2000*. Väggpassningarna är lika snygga, men lyckligtvis är de inte helt ofelbara. Det är just detta som är det fina med *Champions League*. Spelkontrollen är enklast möjliga, vilket gör livet enklare för spelaren, men det är inte som i *FIFA*, där du får till en volley bara om bollen är i exakt rätt höjd. Här är det istället upp till den som spelar att få till det. Detta kan resultera i en del pinsamma misstag, men det är en del av inlärningsprocessen och det är definitivt mer tillfredsställande att få till ett mål på volley i det här spelet, och vilka mål sen...

Att skjuta i *Champions League* är i sanning ett fantastiskt spektakel. Den intrikata linkfunktionen backas upp av ett nästan oändligt antal olika skottvarianter. Man behöver inte bry sig om att hålla ner knappar och dylikt för att få skottet att gå neråt eller uppåt – det är bara att trycka neråt på styrkorset så lyfter bollen. Med så mycket skjutande har målvakterna en chans att visa sin goda AI. Vissa av närskotten kommer oundvikligen att hamna i nätmaskorna, men målvakterna gör alltid sitt yttersta för att förhindra det. Enhandsräddningar, tippar över ribban och förflyttningar vid inlägg utförs med största säkerhet, vilket också bidrar till att matcherna inte urartar i målstinna fiaskon som slutar 11-15.

Självklart har också spelet sina brister. En del av hanteringen kring spelare/boll är lite klumpigt – när man tar emot en

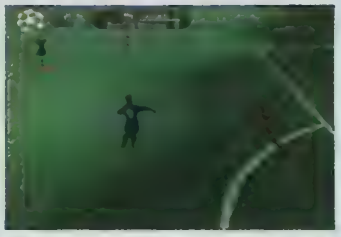
UEFA Champions League

Herr Kanu blir så är glad när han har gjort mål, och de snygga repriserna hjälper till att förnedra Fiorentina ytterligare.

Bra spelkontroll är det som ger *UEFA* ett övertag mot konkurrenterna. Spelet reagerar mycket snabbt på dina rörelser och det är möjligt att göra kvicka vändningar och blåndande volleyskott. Snygga animationer visar vad spelarna går för.

HUR MAN...

TRIXAR BOLL SOM NACKA



För de mer ambitiösa *Champions League*-deltagarna finns en hel del att lära sig. För att göra en väggpassning är det bara att trycka på X-knappen två gånger.

Att finta en försvarare gör man genom att hålla ner R1 samtidigt som man trycker styrkorset åt det håll man vill röra sig.

Kroppsfintar är bra att ta till när man ska täcka bollen från en försvarare. De görs enkelt genom att snabbt tryck på R1-knappen.

av ett fotbollsspel på PlayStation idag

passning känns det ibland som om bollen sitter fast i ett gummiband runt spelaren. Konstigt nog så blandas detta med en otrolig ackuratess i vissa situationer, som när en boll styrs förbi målvakten eller när bollen fastnar någonstans. Tacklandet saknar precision, och man kunde ha gjort mer av varningarna och utvisningarna.

ISS Pro Evolution kanske har samma grace som en ung McManaman, medan *FIFA 2000* har... hmm, animerade ansikten och Robbie Williams, men *Champions League* behöver absolut inte skämmas. Det är mycket bättre än *EA:s* spel, och tillräckligt annorlunda jämfört med *ISS* för att kunna kallas jämbördigt, och det är mycket lättare att plocka upp och spela. *Champions League* har själ och det är riktigt, riktigt svårt på den svåraste nivån, vilket betyder att det räcker länge. Eidos har gjort ett bra jobb. ■ **Steve Merrett**

Bildtext bildtext bildtext bildtext bildtext bildtext bildtext bildtext bildtext bildtext bildtext bildtext.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ISS PRO EVOLUTION

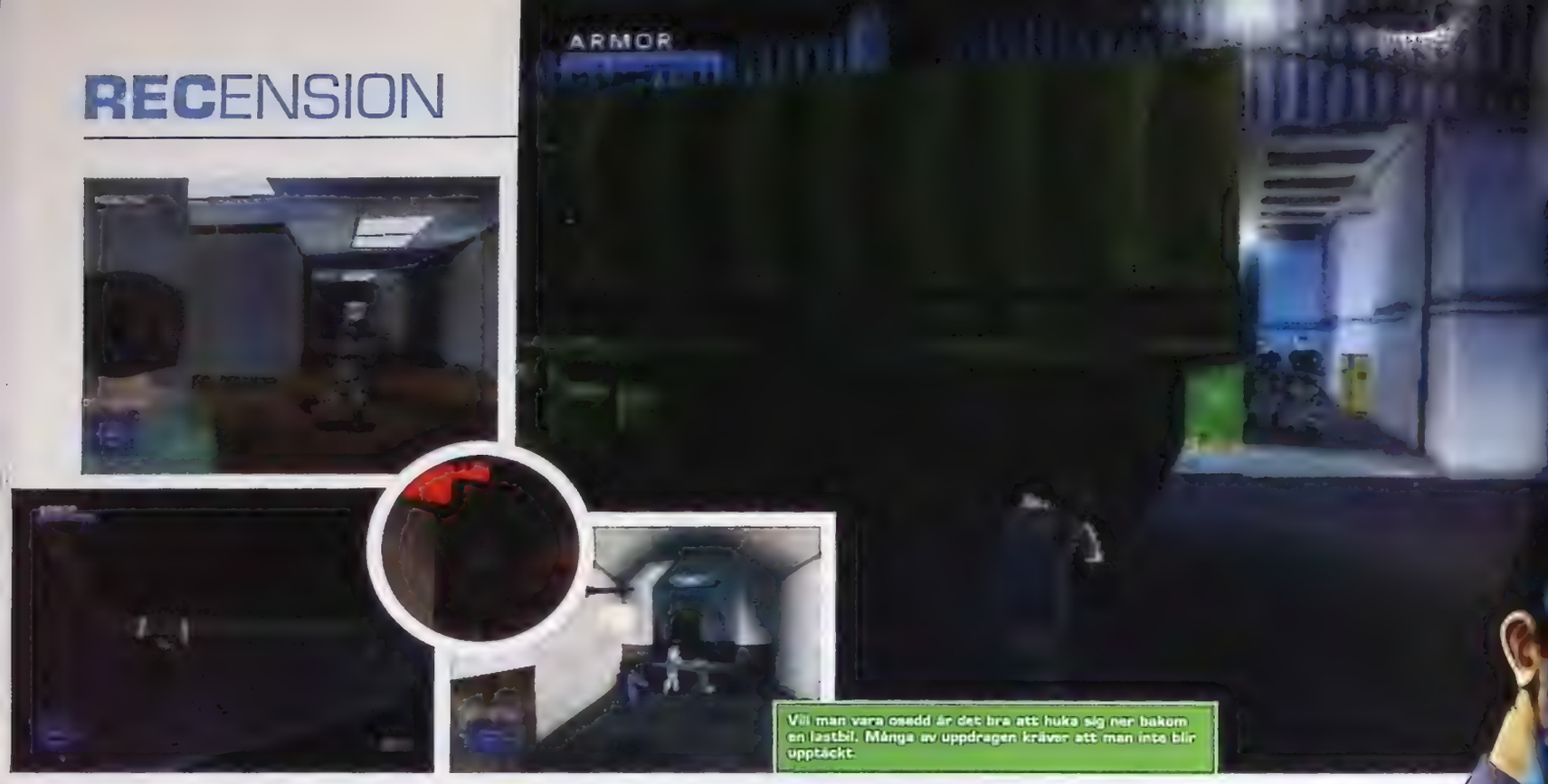
Ett högklassigt och skicklighetskrävande fotbollsspel.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Litet, detaljerat och spelarna rör sig bra	8
SPELBARHET:	Mycket instinktiva kontroller	9
LIVSLÄNGD:	Lång, förutsatt att du väljer den högsta svårighetsgraden	9

TOTALT
Smidigt, underhållande och utmanande. Undvik den enklaste svårighetsgraden om du inte vill vinna varje match med 6-1, och låt dig i stället förföras av ett mycket svårt fotbollspel med strålande AI och mycket bra balans.

9 AV 10



Vill man vara osedd är det bra att huka sig ner bakom en lastbil. Många av uppdragen kräver att man inte blir upptäckt.

MED LICENS ATT DÖDA JAMES BOND

Syphon Filter 2

”Uppdragen i spelet är verkligen varierande och

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	989 Studios
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

METAL GEAR SOLID

Världens bästa agentspel. Klart slut.

Det finns en reklamfilm i USA för *Syphon Filter 2*. Den är både våldsam och våldsamt rolig. Dock ger den en lite felaktig bild av spelet. För även om spelet bitvis är mycket våldsamt så handlar det väldigt mycket om att smyga omkring och inte bli sedd.

Syphon Filter 2 är ett mycket välgjort spel som bjuder både på action och spänning. Trots allt våld i spelet finns det ett underliggande budskap som går ut på att man inte ska döda oskyldiga. Skurkar är alltid okej att döda, men inte oskyldiga.

I spelet får du ta på dig rollen som både specialagent Gabriel Logan och Lian Xing. Deras plan skjuts ned av en elak, hemlig organisation. Hela spelet går sedan ut på att utrota denna organisation, som helt enkelt kallas för Byrån. Fast i början har man fullt upp med att bara överleva.

Du får växla mellan att spela Gabriel och Lian i spelet. De skiljs åt i början av spelet, och storyn utvecklas på två håll, för att sedan knytas ihop på slutet.

Varje uppdrag består av ett antal delmål, och ofta händer det att det tillkommer delmål till ett uppdrag medan du spelar. I första uppdraget, till exempel, gör ett jordskred att du tvingas kuta tillbaka till ursprungsplatsen för att hämta sprängämnen så att du kan spränga bort den blockerande jordmassan och sedan fortsätta leta efter flygplansvraket.

Uppdragen i spelet är verkligen varierande och underhållande. Framför allt har man nu infört en mycket stor dos av omkringsmygande, i stället för att bara bjuda på hejdlös action.

I många uppdrag måste du ta dig helt osedd förbi vakter och agenter för att lyckas. Detta betyder inte nödvändigtvis att du inte får döda vakterna, så länge du kan göra det så tyst att ingen annan hör.

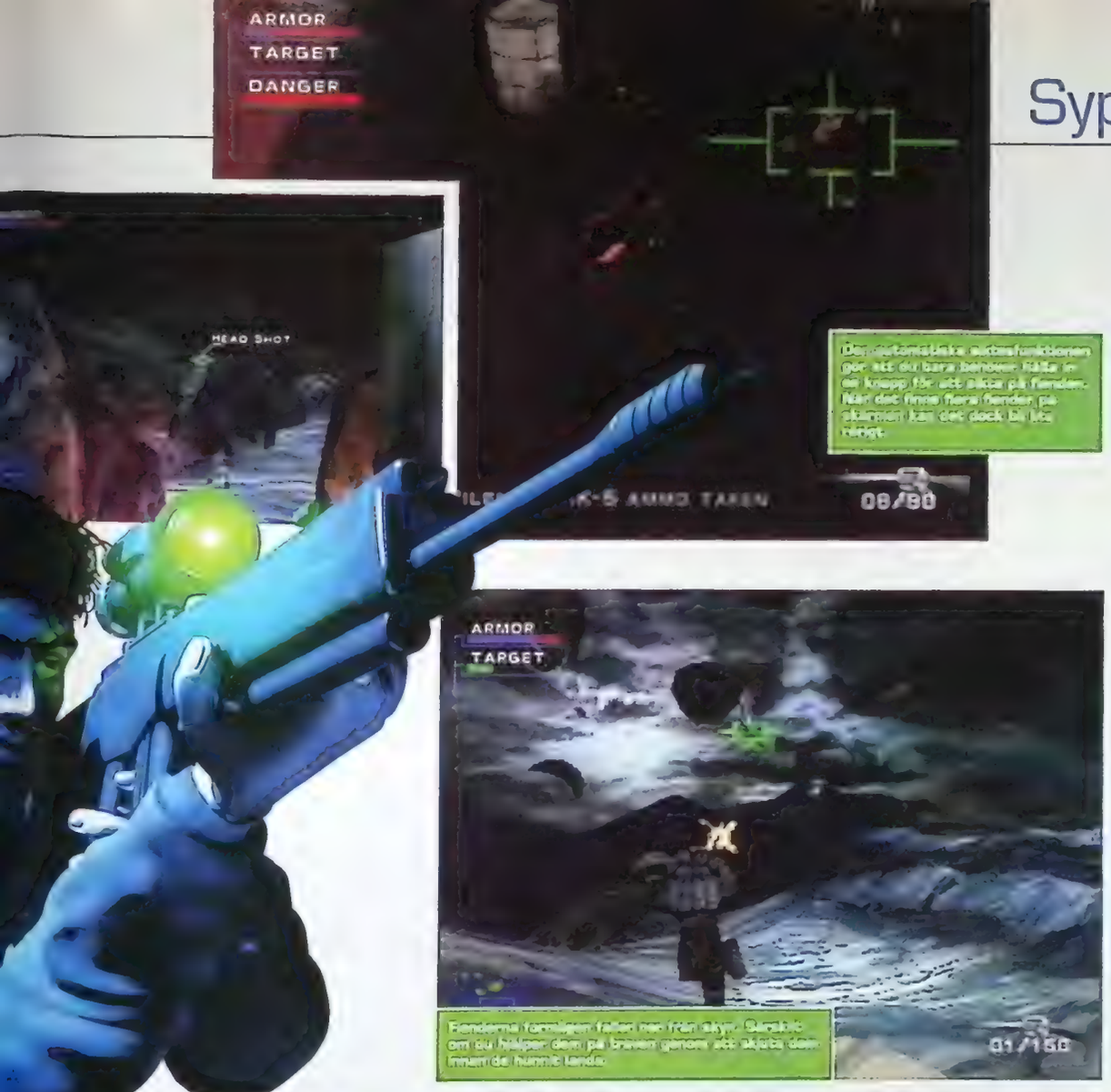
Till detta ändamål har du en hel rad nya vapen till ditt förfogande, till exempel ett armborst med ett läckert lasersikte och tillhörande bedövningspilar.

Tasern är en liten manick som skickar ut starkström i kroppen på offret och paralyserar honom utan att döda honom.

Det finns också en grymmare variant av tasern, som definitivt är dödlig. Det börjar brinna i bröstkorgen på fienden när man använder den, men man får väl förmoda att skurkarna förtjänar det. Eller?

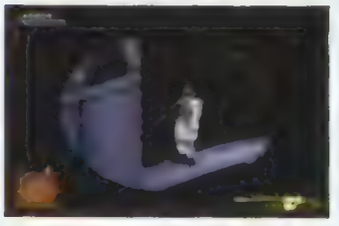
Det finns också en del uppdrag där du är helt obeväpnad. I dessa uppdrag måste du ofta ta dig ut ur ett fängelse eller dylikt, och till din hjälp kan du ibland klä ut dig eller lura fienden på annat sätt.

Uppdragen är ofta riktigt långa, men som tur är finns det ett antal kontrollpunkter i varje uppdrag. Om du skulle dö får du börja om på den senaste kontrollpunkten du kommit till. Detta gör att man slipper spela om alla upp-

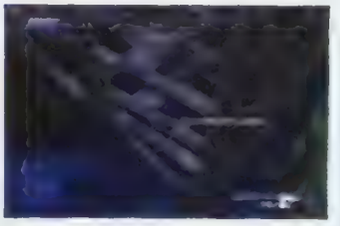


HUR MAN... FÖRHINDRAR ATT BRON SPRÄNGS

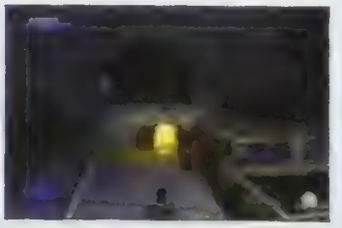
För att komma förbi vakterna osedd måste du gå armgång på brons utsida. Tur att du gjort så många armhävningar på agentutbildningen.



På brons pelare finns fyra bomber som vaktas av fienden. Du måste knäppa vakterna innan de ser dig, annars sprängs de bron.



Nu måste du hitta alla fyra sprängladdningar och desarmera dem. Se bara till att du inte ramlar ner i havet. Då är det game over.



Nu är det bara att springa över bron till andra sidan. När vakterna försöker spränga bron går det inte, för du har desarmerat laddningarna. Kul va?

underhållande

drag från början. Tur är väl det, för du kommer dö ett antal gånger på varje uppdrag innan du lyckas klura ut hur du ska göra för att lösa det.

Styrningen i spelet är mycket bra. Vanligtvis ser du din karaktär ur tredjepersonsvy, men du kan också när du vill hålla in en knapp för att få fram en förstapersons-vy. Tyvärr kan du inte gå framåt i denna vy, men du kan i alla fall luta dig i sidled runt hörn i korridorer och dylikt.

I förstapersonsläget måste du sikta manuellt, men om du spelar i den vanliga tredjepersonsvyn finns det en automatisk siktesfunktion som gör att du siktar på fienden.

Den väl avvägda blandningen av action och mer smygbaserade uppdrag gör spelet spännande och intressant. Tyvärr måste man ofta göra flera försök på varje uppdrag eftersom spelet ibland kan vara lite statiskt – när du går över en viss punkt i terrängen kan det till exempel ploppa upp tio fiender som snabbt gör slarvsylta av dig. Sådana saker gör att det är svårt att resonera sig fram till hur man ska klara ett uppdrag innan man har sett alla fällor som programmerarna lagt i din väg. Men det är också tillfredsställande att lösa dessa problem när man väl vet om att de finns där.

Syphon Filter 2 är mycket stort, och de många uppdragen kommer hålla dig sysselsatt länge. Svårighetsgraden är helt perfekt. Det är tillräckligt svårt för att man ska få sig utmaning, utan att spelet för den skull är helt omöjligt.

Det är verkligen roligt att spela *Syphon Filter 2*, mycket tack vare de många olika uppdragen, som ibland är riktigt raffinerade. Hur dödar man till exempel en vakt på en bro utan att hans kompanjon som står bredvid märker något?

Som bonus finns ett deathmatchläge för två spelare på delad skärm. Det är kul ett tag, men rätt begränsat. Det är roligare att spela själv. Se det som en hyfsad bonus till ett redan utmärkt spel, så blir du inte besviken.

Det må låna det mesta från *Metal Gear Solid*, men det var länge sedan jag hade det så här spännande och roligt. Det känns som att *Syphon Filter 2* är spelet som alla sopiga Bond-spel borde ha blivit (typ *Tomorrow Never Dies*). Gabriel Logan är så oerhört cool. Ja, bortsett från det faktum att han ser ut som en kärring när han springer. ■ **Tommy Rydling**

PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Snabb och smidig, men inte särskilt snygg	9
SPELBARHET:	Finessrikt men ändå lätt att lära sig	9
LIVSLÄNGD:	Massor av uppdrag och deathmatch	9

TOTALT
Ett komplett agentspel som infrar alla förväntningar och lite till. Det är mycket tillfredsställande att lösa de olika problemen, och man känner sig cool när man gör det.

9 AV 10

PLATINUM-SPEL

DET ÄR SVÅRT ATT TÄNKA SIG ATT NÅGON SKULLE VILJA SÄLJA DE HÄR SPELEN FÖR BARA ETT PAR HUNDRINGAR, MEN HÄR HAR NI EN HEL RADDA PLATINUM-SPEL TILL RENA LOPPMARKNADSPRISERNA!

Ridge Racer Type 4

Det finns nog ingen bättre introduktion till arkadracing än Namcos fjärde *Ridge Racer*spel till PlayStation. Det första *Ridge Racer* lämnade konkurrenterna bakom sig med den fina grafiken och snygga ljussättningen. *Type 4* var en återgång till arkadhallarna med sin neonlook och de extrema bilarna. Den hastighet man susar fram i på banorna gör en nästan andlös, och här finns också några av de mest djävulska hårnålskurvor som någonsin konstruerats. ■ PW

■ UTGIVARE: **SCEE**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM 17* 9/10

■ DAGENS BETYG *Gran Turismos* fartgalna arkadkusin. En adrenalinpackad hastighetsupplevelse.

9 AV 10

A Bug's Life

Kommer ni ihåg tiden innan barnspelen började bli något att ha? Hur som helst kommer du snabbt att minnas om du låter det här spelet invadera din PlayStation. Det verkar som om det här spelet har glömt bort att 3D-äventyr handlar om att utforska och upptäcka saker. Det här trista spelet innehåller en hel del knöliga plattformsinslag och tråkiga slagsmål. Det finns ett par bra idéer i spelet, men som helhet är det en trist och enahanda upplevelse. ■ PW

■ UTGIVARE: **SCEE**

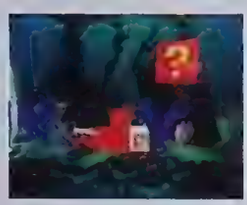
PlayStation Magasinet BETYG I *PSM 15* 5/10

■ DAGENS BETYG En lättglömd filmlicens. Det var inte värt pengarna då, och är det inte nu heller.

4 AV 10

Crash Bandicoot 3

Sonys marsipulamiliknande maskot har genomgått en del förändringar på senare tid med *Crash Team Racing*. I *Crash Bandicoot 3* har du chansen att se honom i sin naturliga miljö – plattformsspel i låtsas-3D. *Crash Bandicoot*-serien med plattformsspel fungerade eftersom den, trots att det var ganska simpelt, kombinerade flera genrer och paketerade det hela snyggt. Del tre i serien är lite för lätt att klara av, men det är ändå riktigt skoj. ■ PW



■ UTGIVARE: **SCEE**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM 13* 9/10

■ DAGENS BETYG Ett välgjort plattformsspel med Sonys maskot som bjuder på massor av variation.

7 AV 10

Spyro The Dragon

Det här 3D-plattformsspelet var så gulligt och sött när det kom att inte många tog det på allvar. Vi på PSM var dock snabba med att berätta hur tekniskt fullandat det var med de böljande landskapen, samt det originella i att ha en flygande karaktär i huvudrollen. Det var inte perfekt. Tempot i den första halvan av spelet var alldeles för lågt och många av nivåerna kändes inte direkt fullpackade, men när det gäller visioner och charm så är *Spyro* helt klart en vinnare. ■ PW

■ UTGIVARE: **SCEE**

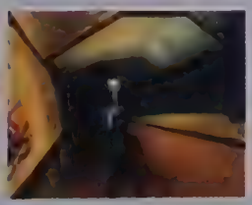
PlayStation Magasinet BETYG I *PSM 12* 8/10

■ DAGENS BETYG Om du onkar med all gullighet så bjuder det här spelet på en fantastisk 3D-upplevelse

8 AV 10

Tomb Raider III

Det sämsta i en serie mycket bra spel. I *Tomb Raider 3* började utvecklarna experimentera med nya vägar och kartor som krävde mycket mer utforskning än Laras tidigare äventyr. Resultatet var ett spel som var snyggare och tekniskt mer fulländat än föregångarna, men det var också ganska frustrerande. Att springa fram och tillbaka mellan rum som låg långt ifrån varandra, bara för att lösa samma gamla problem med en nyckel och en dörr, var helt enkelt tråkigt. ■ PW



■ UTGIVARE: **Eidos**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM 13* 10/10

■ DAGENS BETYG Sämsta spelet i serien. Gör för *Tomb Raider* vad *Return of the Jedi* gjorde för *Star Wars*

7 AV 10

Metal Gear Solid

Få spel har gjort så mycket för utvecklingen som *Metal Gear Solid*. Det är ett actionspel i förstapersonsperspektiv som bytte ut blod mot list och har en story som de flesta filmer skulle döda för. I samma ögonblick som du kliver in i fiendebasen är du Solid Snake, en man med ett uppdrag och tillräckligt med högteknologiska leksaker för att hålla Q sysselsatt i en månad. Fjärrstyrda missiler? Sexiga krypskyttegevär? Bara minnet av att spränga hål i väggen ger oss rysningar. Snyggt och oerhört coolt. ■ PW

■ UTGIVARE: **Konami**

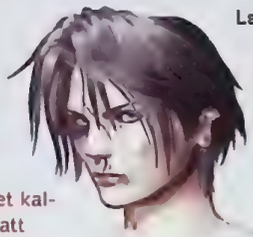
PlayStation Magasinet BETYG I *PSM 14* 10/10

■ DAGENS BETYG Lite för kort kanske, men ändå dubbelt så smart som alla andra spel på planeten.

10 AV 10

SQUALL ÄR HELIG

Tjena PSM!
Ville bara skriva in och påpeka några saker. Jag ville skriva en kommentar till "Eas the man" (PSM 4/200). Jag frågar bara dej: har du gjort den dära bilden på Squall?! Jag blev jäkligt chockerad! Visst, du får ogilla spelet om du vill, men jag tycker inte om att du manipulerar med personerna i spelet!
Hälsingar
Juan



Hej Juan!
Det är vi på redaktionen som är de hemska skurkarna som vanhelgade bilden av Squall. Det kallas humor. Vi lovar att aldrig vara roliga igen.
Förlåt.
Red

Favorit i repris.

GILLAR RATTAR

Tjena!
Jag läste i ett insändarsvar i nr 4/2000 att ni skulle testa rattar. Snälla ni, gör då inte samma misstag som alla andra ratt-testare har gjort. Glöm då inte nästan det allra viktigaste, att ta med teknisk data om ratten ifråga, till exempel hur många grader det går att svänga med ratten, tryckmotstånd i pedalerna, fästanordningar, knappar och så vidare.
Varför jag vill ha allt detta är att man inte har nån möjlighet att kunna titta på alla dessa rattar som finns att köpa på postorder, och då dessutom postorderföretagen inte kan eller vill lämna ut dessa uppgifter.
Rickard

Tjena Rickard!
När vi testar rattar i Svenska PlayStation-Magasinet kommer vi göra det ordentligt, med faktatabeller och allt. Lita på det.
Red

SELEKTIV SNUBBE

Hej PSM
Jag kan inte beskriva hur det är att läsa eran tidning. Man vill bara fortsätta och fortsätta...
Nu har jag en sak att säga till alla läsare.
Dom flesta som bränner spel skyller på att dom inte har råd med ett spel varje månad.
Men vem säger att man måste köpa ett spel varje månad?
Man köper ju bara de allra bästa spelen som släpps.
Som till exempel *Tekken 3* köpte jag efter att jag hade läst PSM:s recension och testat det, men jag spelar det ännu.
Jag tycker att man ska först och främst testa spelet och sedan avgöra själv om det är värt att köpa.
Man kan hyra det, låna det, testa det hos en kompis, testa det på en affär eller testa PSM:s fantastiska demo.
Förut så ville jag köpa sex spel, men efter att jag testat alla så köpte jag bara ett av dom.
Hoppas ni har förstått vad jag menar, och tack för en bra tidning.
Lasse

Hej Lasse!
Väl talat! Alla ni som undrar om ett spel är värt att köpa eller ej: läs recensionen i PlayStation-Magasinet, och om ni fortfarnde är osäkra, kolla om spelet finns att hyra på någon videobutik. Om ni går ihop några kompisar blir det riktigt billigt.
Det finns tyvärr grinpellar i branschen som menar att hyrspelen har en menlig inverkan på försäljningen. Därför vill en del spelutvecklare hindra uthyrningen av PlayStation-spel, vilket vore mycket dumt. Det vore ungefär som att sluta hyra ut videofilmer och tvinga folk att köpa filmerna för 200 spänn i stället.
Red

HÅRDA BUD

Hej PSM
Först har jag en bra sak att berätta och sen är det en sak jag undrar över.
Jag har velat skaffa *Resident Evil 3* ända sen jag hörde att det skulle släppas.
När jag läste er intervju med skaparen av *Resident Evil*-spelen i PlayStation-Magasinet numer 26 så tänkte jag att "det spelet ska jag bara köpa, men när?".
Och när jag sen läste er recension i nummer 27 så sa jag till mig själv "jag måste ha det spelet!". Nu så jag åkte ner och köpte det för mina sista pengar. Det kostade mig 549 kronor, men det var värt vartenda öre, om inte mer.
Jag hade gärna lagt ut 600 kronor i månaden för så bra spel, så jag vill absolut inte ha några jävla brända spel.
Och tack för några oehört bra recensioner, fortsätt så. Och när speltillverkarna gör så bra spel som *Resident Evil 3* så behöver man absolut inte bränna. Förresten, det är bara dom som inte sätter något värde på sina spel som bränner dom i stället (fy fan era jävla PlayStation-vandaler, säger jag bara till dem som bränner spel).
Och nu till frågan:varför har ni inte samma nummer på er tidning som på demo-skivan?
För övrigt så gör ni den bästa PlayStation-tidningen.
Chris Redfield

Tjena Chris!
Hårda ord från en hård man. Väl rutet. Vad gäller numren på demo-CD:n kontra tidningen kan vi väl säga som så att Sony sätter ett nummer på CD:n som är kronologiskt sedan de börja tillverka demoskivor för PlayStation.
Anledningen till att vi inte har samma nummer på tidningen är helt enkelt för att tidningen inte har funnits lika länge som Sony har tillverkat sina demoskivor. Så var det med den saken.
Red

SURFA MED PS2

Hej PSM!
❶ Kommer *Tony Hawk's Skateboarding 2* att komma till PlayStation eller Playstation2?
❷ Kommer man att kunna surfa/spela över Internet på PlayStation2?
Mvh
Zylon

Hej Zylon!
❶ Till PlayStation.
❷ Sony vill definitivt att vi ska kunna surfa med PlayStation2, men den säljs utan modem. Det första som måste hända är att någon (det vill säga Sony) måste tillverka ett modem av något slag, kanske som kopplas till USB-porten eller PCMCIA-III-porten. Utöver det så måste någon (det vill säga Sony) starta en Internetportal som man kan surfa till för att koppla upp sig mot andra spelare.
Sony har lustigt nog uttalat klara planer på att utveckla en ordentlig Internetportal för sina PlayStation2-ägare, men när detta kommer bli verklighet finns inga säkra uppgifter om. Tanken är att man ska kunna surfa in på Sonys webbportal och ladda ned musik, speldemon och patchar till sina PlayStation2-spel, gärna då till den hårddisk som ryktas komma senare till maskinen. Vi återkommer med mer info när vi får den.
Red

TIGGANDE POKEMON-FAN

Kommer *Pokémon* på PlayStation.
I så fall när!
Tacksam för svar!
Hälsningar
Coterpie

PS... Skulle jag kunna få ett minneskort, snälla? DS

Hej
Nej och nej.
Red

MÅNADENS BREV — SPELGLÄDJE

När man köper spel tittar man ju för det mesta på grafiken, eller hur? Men vad betyder grafiken för ett spel egentligen? Jag menar, grafiken blir bara bättre och bättre, men vad alla spelföretag glömmer är det allra viktigaste: spelglädjen och musiken. Ett nytt spel som jag gillar är *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*. Där är grafiken inte den bästa men spelet är helt fantastiskt. Det är hur kul som helst, eller hur?
Så kommer vi till det största spelet i PlayStations historia: *Final Fantasy VII*. Square lyckades blanda suverän grafik med fantasygenren. I spelet finns det hur många hemligheter som helst, och musiken... helt oslagbar. Handlingen var hela tiden spännande och det slutade med att man fastnade framför TV:n. Sen kom uppföljaren. Superbra grafik fick ta över helt och spelglädjen försvann mer och mer. Musiken blev sämre och nu kunde man faktist tröttna på ett *Final Fantasy*-spel. Det blev inte alls lika bra som sin föregångare på något sätt. Jag tror att den främsta anledningen var att Hironobu Sakaguchi inte var med vid utvecklingen. Så vad väljer ni? Grafik eller spelglädje? Har ni några kommentarer?
Länge leve Hironobu Sakaguchi

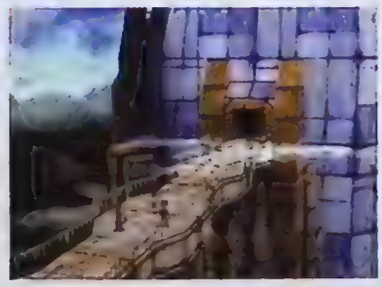
Hej!
Visst är spelkänslan viktigast! Kolla bara på alla gamla klassiska arkadlir som *Frogger, Space Invaders* och *Asteroids*. Har man bara ett bra speluppläggkan man komma långt utan snygg grafik.
Men det finns också spel som är direkt beroende av bra grafik. *Metal Gear Solid* var ett spel som inte var genomförbart innan PlayStation kom. Först då kände Hideo Kojima att han hade det verktyg han behövde för att kunna skapa sitt drömspel.
Vad tycker ni andra?
Red

Varje månad får en av insändarna ett 54 MB minneskort (840 block) från Joytech.

Snigelpost:Insändare, Svenska Playstation-Magasinet, 112 85 Stockholm E-post:psm@medstroms.se

Legend of Legaia

I *Legend of Legaia* dras spelaren in i en häpnadsväckande saga bestående av allt från magiska träd till monster som ögat sällan skådat. Spelet innehåller förutom detta såklart en hel del hemligheter som lätt kan gå spelaren förbi. Vi har därför enbart för er läsare grävt upp de mest hemliga och användbara hemligheter som vi kunnat hitta.



FEGISARNAS KONUNG

I motsats till det verkliga livet är det i *Legend of Legaia* väldigt användbart att vara en fegis. Det är till och med så att kröningen till titeln *Fegisarnas Konung* är något att sträva efter. Det är nämligen på det viset att när du fått denna titel kan du med lätthet smita ifrån alla fighter (bossar ej inkluderade). Hur går man då tillväga? Det du först ska göra är att gå till Coliseum, där du kan kämpa i tre olika klasser. Välj först klassen beginner, och i stället för att slåss i den första fighten så ska du lägga benen på ryggen och springa så fort du kan. Gör sedan på samma sätt i de två andra klasserna. Nu har du fått ett rykte om att vara den största fegisen av alla men också ett föremål som med gott resultat kan användas vid senare tillfällen i spelet.

KAMERASTENEN

För att få tag på den magiska kamerastenen ska du efter att ha totaldemolerat Dohatis slott vandra tillbaka till byn Vidna. När du kommit fram ska du prata med mannen som står i närheten av Pepes hus. Du kan nu köpa kamerastenen för endast 100G. Tyvärr så går stenen sönder efter att man använt den fem gånger. När detta inträffar är det dock bara att gå tillbaka till samme man och slänga upp 100 nya mynt.

DJÄVULSMEDALJEN

Ett annat mycket användbart föremål i *Legend of Legaia* är den så kallade Djävulsmedaljen. Bäraren av denna medalj får nämligen oerhörda krafter som kan vara bra att ha i diverse strider. Gör så här för att få tag på den: efter att incidenten med Soren vid berget Dini har ägt rum så ska du återvända till samma plats. Där finns nu en hemlig boss vid namn Lapis och efter att du tagit död på denna best så är den åtråvärda medaljen äntligen din. En varning bör dock utfärdas. Lapis är oerhört stark, så se till att du är väl förberedd och att du är på en mycket hög level.

BINAS DROTTNING

Som sagt finns det många hemligheter i detta långa äventyr. En av dessa hemligheter är den gömda bossen Queen Bee. För att stöta på denna drottning så måste du bege dig till byn Rim Elm. I denna by ska du sedan leta rätt på det träd som är längst ner i söder. För att tvinga fram Queen Bee är det bara att trycka ⊗ på din handkontroll. Bered dig på en livlig fight och en belöning om du går segrande ur striden.

PLATINAKORTET

I *Legend of Legaia* behöver man inte vara miljonär för att fixa ett ädelmetallfärgat kreditkort. Det är dock ganska väl gömt, så lite hjälp på vägen kan behövas. Efter ditt första möte med Noa precis efter att du fått ditt andra Genesisträd, ska du bege dig tillbaka till Drake Castle. Väl inne i slottet ska du gå till rummet där kungen blev förhäxad och undersöka sprickan i väggen. Du har nu fått ditt kort som gör att du kan köpa mer och bättre saker i affärerna runt om i världen.

DET MAGISKA POÄNGKORTET

Om man inte nöjer sig med ett platinakort så finns ännu ett kort att lägga vantarna på. Poängkortet är inte ett sådant där ICA-kort som seriösa och mogna människor skaffar sig för att hålla koll på ekonomin, utan ett mycket användbart litet kort. Det enda du behöver göra för att få tag på detta kort är att efter du fått ditt Genesisträd i Rim Elm gå till andra våningen i vapenaffären i samma stad och öppna byrån som finns på andra våningen .

DE GÖMDA MAGIERNA

När du fått tag på alla karaktärernas specialrörelser ska du bege dig till deras respektive Genesisträd. Då belönas varje karaktär med varsin mycket kraftfull magi. Den kanske mest användbara magin finns dock på annat håll. För att få denna måste du först få tag på Caras ägg, genom att ge musiken som hon gav dig till pianisten på jazzklubben och sedan prata med henne igen. Ge sedan ägget till Zalan i staden Jermi och du har nu fått ett föremål som låter dig använda magin Horn. Horn är enormt bra att ha eftersom den alltid ger alla fullt liv även om någon karaktär är död.

DE FEM TALISMANERNA

Utspridda i *Legend of Legaias* värld finns fem åtråvärda magiska talismaner. Som allt annat är dessa även för den mest erfarna RPG-spelaren väldigt svåra att hitta. Vi har därför vår vana trogen letat upp dem åt er alla som inte vill missa något i spelet.

Det första du ska göra är att fiska på något av fiskeställena i spelet tills du fått 20 000 poäng samt vattenägget. Gå sedan till Muscle Dome och skrapa ihop 100 000 mynt och hämta sedan ditt pris som ska vara jordägget. Nästa ägg, nämligen Ljusägget, får du från Cara. Alla dessa ägg kan du byta in hos Zalan för tre talismaner. För att få nästa talisman, som går under namnet Dark Talisman, ska du efter det att Songi dör gå till West Woz-skogen. Ta sedan stenen som finns i lådan vid Genesisträdet och byt in den mot ännu en talisman med Zalan. Den sista talismanen är den svåraste att få tag på, först måste alla karaktärer vara på level 99. Nästa steg är att prata med Saryu i Ratayu som ger dig något som heter Evil Key. Använd denna nyckel på kistan i närheten där Juggernaut var och du har fått tag på Evil Talisman.

GALAS, NOAS OCH VAHNS SPECIALRÖRELSER

Du som spelat *Legend of Legaia* vet onekligen att det viktigaste för att över-

leva är att bemästra de olika karaktärernas specialmanövrar. Dessa specialmanövrar som används genom att trycka en viss kombination av knappar i stridens hetta kan vara lite svåra att lära sig. Vi har därför tagit fram en lista över just dessa så du inte ska känna dig osäker när farorna hopar sig. Tänk dock på att vissa av dessa rörelser inte kan användas förrän respektive karaktär har lärt sig den genom att läsa en viss bok under spelets gång.

GALAS SPECIALATTACKER
Back Punch: ←, →, ←
Battering Ram: ←, →, ↓
Biron Rage: →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ← **(Miracle Art)**
Black Rain: ↑, ←, ↓, ↓
Bull Horns: ←, ↑, →, ↓, ←
Electro Thrash: ↑, ←, ↓, →, ←
Explosive Fist: →, →, ←, ←, ← **(Hyper)**
Flying Knee Attack: ↓, ↑, ←
Guillotine: ←, ↑, ←
Head Splitter: ←, ↑, ↑
Iron Head: ↑, ↓, ↓
Lightning Storm: →, →, ↑, ← **(Hyper)**
Neo Raising: ←, ←, →, ↑, ←
Neo Raising X2: ←, →, ←, ↑, ←, ←, →, ↑, ← **(Super Art)**
Side Kick: ↓, ↓, ↑, ↑
Thunder Punch: →, →, ← **(Hyper)**

NOAS SPECIALATTACKER
Acrobatic Blitz: ↑, ↑, ↓, ↓
Bird Step: ↓, ↓, ↓, ↑
Blizzard Bash: →, ←, ↓, ↓
Dolphin Attack: →, →, ←, →
Frost Breath: ←, ←, →, → **(Hyper)**
Hurricane Kick: ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, → **(Hyper)**
Lizard Tail: →, ↑, ↓, ↑
Mirage Lancer: →, →, ↑, ↑
Noa's Ark: ←, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↓, → **(Miracle)**
Rushing Gail: ↑, ↑, ←, ↓, →
Sonic Javelin: →, ↓ →
Super Javelin: ↑, ↑, ←, ↓, →, ↓, → **(Super)**
Super Tempest: →, →, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↑ **(Super)**
Swan Driver: ↓, ↑, ↑, ↑
Tempest Break: →, →, ←, ↑, ↑, ↑
Tough Love: ↓, ↑, ↓, ←, →
Vulture Blade: ←, ←, →, ←, → **(Hyper)**

VAHNS SPECIALATTACKER
Burning Flare: →, ↓, ←, ↓, ← **(Hyper)**
Charging Scorch: ↓, →, ↑
Cross Kick: ↓, ↓, ↓, ↑
Cyclone: ↓, ↑, ↑, ↑
Fire Blow: →, →, ↓, ← **(Hyper)**
Hurricane: ↑, ↑, ↓, ↓
Hyper Elbow: ←, →, ←
PK Combo: ↓, ↑, ↑, ←
Power Punch: ←, ←, ↓
Pyro Pummel: ←, →, ↑, ←
Rolling Combo: ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ← **(Super Arts)**
Slash Kick: ↑, ↓, ←
Spin Combo: ↑, ↓, →, ←
Somersault: ↑, ↓, ↑
Tornado Flame: →, →, ← **(Hyper)**
Vahn's Craze: →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓, ← **(Miracle Art)**
Fire Tackle: ←, →, ←, ←, ↓, →, ↑ **(Super Art)**
Power Slash: ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ← **(Super Art)**
Maximum Blow: ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ← **(Super Art)**
Rolling Out: ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ← **(Super Art)**
Tri-Somersault: ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑

KODER

TRAPGUNNER

Är du trött på att alla dina polare slår dig i *Trapgunner*? Vill du ha tag på det hemliga banorna? Eller kanske några extra karaktärer? Ingen fara – vi har allt du behöver och lite till. Koderna ska skrivas in på titelskärmen.

ALTERNATIV BAKGRUNDSMUSIK: ◎, ▭, ▭, △, ⊗, ▣, →, ▭, ▭, ↑, ↓, ←

BONUSKARAKTÄRER: ▭, ▭, ↑, ←, ↓, →, ▣, ⊗, ◎, △, ▭, ▭

BONUSKLÄDER: ▭, ▭, △, ◎, ⊗, ◎, →, ↓, ←, ↑, ▭, ▭

BONUSLEVEL: ▬ X 12

ANDRA FÄLLOR: ▭, ▭, ▭, ▭, ↑, △, ←, →, ▣, ◎, ↓, ⊗

40 WINKS

Plattformsäventyret *40 Winks* är inte heller det lättaste att ta sig igenom, så här kommer lite koder för den bekymrade. Koderna som följer ska slås in när du pausat spelet. I pausmenyn ska du hålla ner Select och sedan dunka in koderna.

ALLA DRÖMNYCKLAR: ◎, ▭, ▭, ▭, ▭

ALLA WINKS: ←, ↓, →, X3

FULLA KUGGHJUL: ↓, ▭, ▭, ↑, ▭

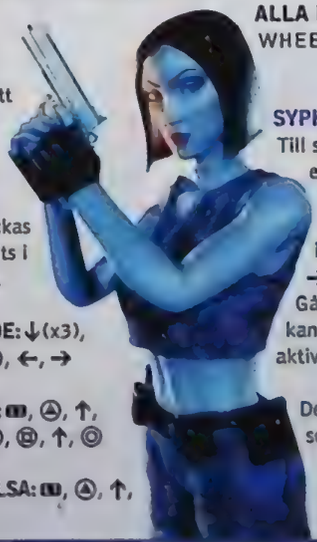
FULLA Z:AN: →, ▭, ↑, ▭, ▭

FULLT LIV: ▭, ↓, →, ▭, ↑

FULLA MÅNAR: ↑, ▭, ←, ▭, ←

FEAR EFFECT

Förra månaden fick ni lösningen till spelet och nu kan vi presentera ett gäng sköna koder att ha med sig i bagaget när ni spelar om spelet. Alla koder ska tryckas in under Credits i optionsmenyn.



EXPERT MODE: ↓(x3), △, ↓(x3), ▣, ←, →

ALLA VAPEN: ▭, △, ↑, ↓, ◎(x2), △, ▣, ↑, ◎

OÄNDLIG HÄLSA: ▭, △, ↑, ↓, ◎(x2), △, ▣, →, ▣

OÄNDLIG AMMO: ▭, △, ↑, ↓, ◎(x2)

AUTOMATELD: ▭, △, ↑, ↓, ◎(x2), ↑(x3), ↓

ETT SKOTT RÄCKER: ▭, △, ↑, ↓, ◎(x2), △, ▣, ↓, ↓

ROLLCAGE STAGE II

Psygnosis galna racingspel är som alla vet tillbaka och här kommer en uppsjö av lika galna koder. Det är bara att knappa in koderna och stampa gasen i botten. Du behöver ju knappast vara rädd att hamna på taket. Koderna ska knappas in exakt som de står här, inklusive punkter, där du skriver in dina lösenord (password).

ATD GHOST CARS:
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS

DEMOLITION MODES:
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?

MEGA SPEED:
LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

PURSUIT MODE:
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS

RUBBLE SOCCER MODE:
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

SURVIVOR MODE:
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON

ALLA BANOR:
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

ALLA SAKER:
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

ALLA BILAR:
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!

SYPHON FILTER 2

Till sist ett fusk till uppföljaren till ett av förra årets mest sålda spel. Ta först och pausa spelet, markera sedan Map, håll sedan inne:
→+▭+▭+◎+▣+⊗
Gå sedan in ioptionsmenyn och där kan du nu välja "cheats" för att aktivera en drös med härliga fusk.

Det var allt vi hade denna gång. Vi ses om fyra veckor!

VINN TUFFASTE FOTBOLLSLIRET

1–10 PRIS: UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 99/00

UEFA Champions League är spelet som överraskade oss med att vara en värdig motståndare till de bästa fotbollsspelen. Nu kan du vinna ett exemplar av spelet. Allt du behöver göra är som vanligt att visa lite allmänbildning i vår tävling.

Vill du veta exakt vad det är för spel du kan vinna så rekommenderar vi att du läser recensionen av *UEFA Champions League: Sesaon 99/00* på sidan 66 i detta nummer.

Om du inte orkar det kan vi berätta att det är ett mycket bra fotbollsspel som ger både *ISS* och *FIFA* en jämn match om vilket som är det bästa fotbollsliret.

Här kommer den inledande frågan:

Vilket företag har utvecklat *UEFA Champions League?*

1 989 Studios
2 EA Sports
3 Silicon Dreams

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0712-110 50** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt får du ytterligare tre frågor. Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 7/2000. Priserna skickas ut i slutet av juli.

GRATTIS!
Ni vann vår tävling i nummer 27! Priserna kommer med posten.

1–10 PRIS: COOL BOARDERS 4
Johannes Josefsson, Bor; Niklas Andersson, Jönköping; Sebastian Lindkvist, Sundsvall; Leonard Jägersköld-Nilsson, Täby; Anders Klingberg, Mullsjö; Costas Diamantis, Stockholm; Tobias Eriksson, Rimforsa; Jimmy Mäthe, Uppsala; Alexander Berg, Bromma; Kristoffer Johansson, Kalmar.

11–20 PRIS: FILMEN eXistenZ
Peter Forsström, Trångsund; Jonas Matsson, Gävle; Andreas Hägerroth, Tysyberga; Steven Madsen, Helsingborg; Reda Bilarbi, Stockholm; Jimmy Johansson, Varberg; Gert Johansson, Johanneshov; Magnus Lindberg, Fors; Stefan Halling, Kumla; Sebastian Lindqvist, Sundsvall

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Callmedia, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon).

MÅNADENS CD

Uppdatera ditt fotbollslag med vår CD

Har du köpt *LMA Manager*? Känns det trist nu när en ny fotbollssäsong har börjat, men informationen i spelet fortfarande är från förra säsongen? Vi har lösningen: ladda bara ner den uppdaterade informationen från vår CD! Smidigt, eller hur? Men kom ihåg att spara din gamla save om något skulle gå snett.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN

ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

Alla karaktärer har en power-up som aktiveras genom att plocka upp den.

Micro Maniacs

■ **UTGIVARE:** Codemasters
■ **GENRE:** Racing
■ **DEMOTYP** Spelbar

Den efterlängtade uppföljaren till *Micro Machines V3* är snart här, men i den senaste delen i serien har man slopat leksaksbilarna till fördel för något mer åt science fiction-hållet, *Micro Maniacs*. De här små muterade figurerna använder sina ben i stället för hjul när de tävlar.

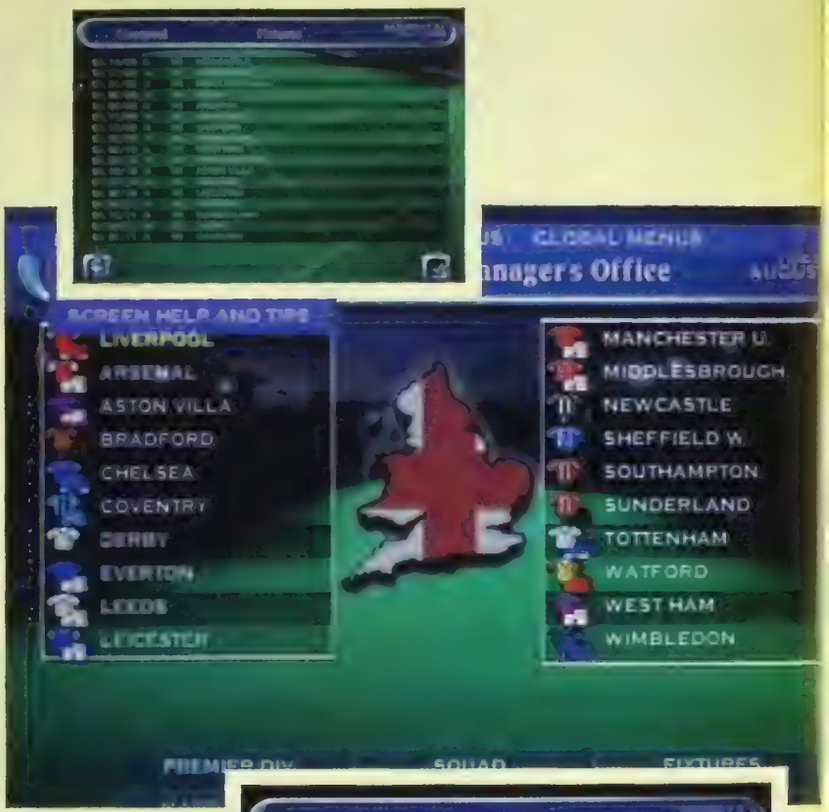
Vår demo ger dig möjligheten att spela antingen själv eller mot en polare, som en av de fyra karaktärerna Mesme, V4, Twister eller Vortex. Var och en av dessa galningar har en egen specialförmåga. Det är bara att plocka upp de power-ups som ligger på banan för att prova. Precis som i alla andra *Micro Machines*-spel så är alla banor unika. Välj mellan Party Poppers (en underlig bana där du kastas upp i luften av en födelsedagstårta och stöter på jättelika geleklumpar) och Top Terror, som är ett otäckt stökigt studentrum. Du kanske vill stanna till och ta en titt på boken "Hur du skaffar tjejer genom att spela dataspel". Den finns inte att få tag på i någon bokhandel. Vi har kollat.

■ **Spelkontroll**
⊗ Accelerera
□ Broms
L1 Specialattack 1
R1 Specialattack 2
△ Hoppa
START Paus
SELECT Avsluta

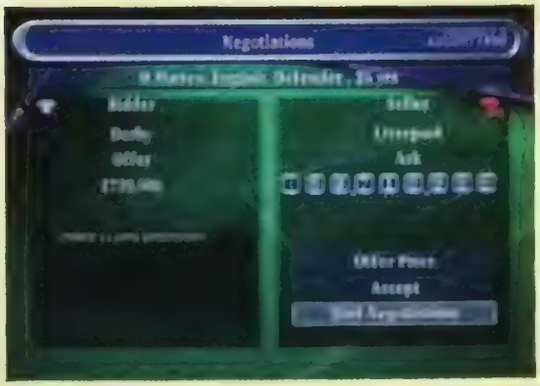
■ **Övriga inslag**
Det fullständiga spelet innehåller åtta olika karaktärer att välja bland och banor som varierar från det ganska normala koket till mer vansinniga sovrum.

■ **Ytterligare information**
PSM tar en ordentlig titt på *Micro Maniacs* på sidan 58 i detta nummer. Bläddra dit och se hur det går för dem.

Att köra om ger dig en bra möjlighet att ta igen lite förlorad tid och åsamka dina motståndare stor skada. Se till att göra det bästa av situationen.



Det finns 92 lag från fyra olika ligor att välja bland i den här demon, i vilken du kan spela din favoritmanager i upp till åtta veckor.



Demolition Racer

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

På med säkerhetsbältet, för det här kommer att guppa lite. I vår demo kastas du direkt in i hetluften på Pitbull Speedway – ett lopp om tre varv där det inte räcker att komma först i mål för att vinna. Om du vill stå överst på prispallen måste du dessutom tillfoga dina motståndare skada på vägen. Du får poäng för att köra in i dina motståndare, så se till att göra det!

Spelkontroll

△	Byt kamera
○	Tuta
□	Bromsa
□	När du väljer bil ändrar du bilens färger
⊗	Accelerera
L1	Pick-up 1 (och tuta)
R1	Pick-up 2 (och tuta)
L2	Sladda
R2	Ändra vy
START	Paus
SELECT	Avsluta

Övriga inslag

Det fullständiga spelet innehåller en "one-hit-kill" som kallas Death From Above, och den kaotiska deathmatchbanan.

Ytterligare info

Demolition Racer fick sig en riktig besiktning i recensionen i PSM 23.

Player Manager 2000

UTGIVARE:	3DO/Anco
GENRE:	Managerspel
DEMOTYP	Spelbar

Med hjälpa av en hel massa experter från de bästa fotbollslagen så har 3DO och Anco nu tänkt sig att skapa det bästa managerspelet någonsin. I den här demon får du välja på 92 olika lag att bli manager för under åtta veckor.

Spelkontroll

△	Välj
□	Välj
⊗	Välj
L1	Hjälp (om den finns tillgänglig)
SELECT	Avsluta

Övriga inslag

Det riktiga spelet har tre olika matchtyper, massor av statistik på över 30 000 spelare över hela världen, individuell träning samt lagträning (inklusive karriärmöjligheter för enskilda spelare) och du kan välja lag bland alla de europeiska storklubbarna och spela i alla nationella ligor och europacuper.

Ytterligare info

Mer detaljer i nästa PSM.

Använd din fingerfärdighet för att aktivera bonusnivån högst upp, och glöm inte bort att poäng betyder priser.

Pro Pinball: Fantastic Journey

UTGIVARE:	Empire
GENRE:	Flipperspel
DEMOTYP	Spelbar

Spela så mycket flipper du vill utan att behöva gräva i fickan efter småpengar. I vår demo får du spela i två minuter – bara att skjuta iväg kulan och skaffa dig så mycket poäng du hinner.

Spelkontroll

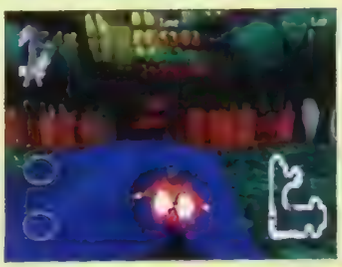
△	Aktivera Magnosaur
○	Högra flippern
□	Starta nytt spel
⊗	Skjuta iväg kulan
←	Vänstra flippern
L1/L2	Stöta till spelet
R1/R2	Stöta till spelet

Övriga inslag

Det fullständiga spelet har ett Jules Verne-inspirerat fantasyäventyr som tema. Äventyret tar dig bland annat till jordens medelpunkt och till en mystisk ö. Det hela går ut på att stoppa General Yugov från att ta över världen.

Ytterligare info

Fantastic Journey recenserades i PSM 27.



Välj bland tre olika karaktärer att tävla med, och sätt på dig säkerhetsbältet, för det här blir en åktur som du sent kommer att glömma.

Renegade Racers

UTGIVARE:	Interplay
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

Det här superaggressiva racing-skjutarspelet är lite som ett krigiskt *Speed Freaks*. Den ofantligt rika Buck Billionaire har utlyst en tävling och bjuder in alla att delta i hans Renegade Racing Championship. Väldigt många har anmält sig, och det verkar som om alla är ute efter att vinna. I den här demon kan du välja att spela som en av tre olika karaktärer och sedan hoppa in i ditt superfordon. Se till att hålla i dig bara – det kommer inte att bli någon lugn åktur. Det gäller att plocka power-ups och vapen på vägen, men se upp för fällor som dina motståndare lägger ut.

Spelkontroll

←→↑↓	Styra
⊗	Accelerera
□	Bromsa
L1	Pick-up 1 (och tuta)
L2	Pick-up 2 (och tuta)
R1	Sladda
R2	Ändra vy

Övriga inslag

Det riktiga spelet innehåller över 40 lopp och en trevlig variant för två spelare.

Ytterligare info

Renegade Racers blir hårdrecenserat i PSM 28.

Video Galleriet

PSM:S SEDVANLIGA TITT PÅ BILDER FRÅN MORGONDAGENS SPEL

Syphon Filter 2

■ UTGIVARE: SCEE
■ GENRE: Action/äventyr
■ DEMOTYP Video

Det verkar som om de riktigt hjärndöda skjutarspelen är på väg att utrotas, mycket tack vare nytänkande spel som *Metal Gear Solid* och *Syphon Filter*. Om det första *Syphon Filter*-spelet inte lockade dig så har trollkarlarna på 989 Studios lyckats överträffa sig själva den här gången.
Återigen spelar du rollen som den tuffe hjälten Gabriel Logan. Nu är han tillbaka med ännu fler agentprylar prylar än sist – IR-glasögon, krypskyttegevär och armborst med tillhörande lasersikte och bedövningspilar. Om du vill överleva en deathmatch måste du verkligen ha huvudet på skaft.

Efter att ha väntat i en halvtimme utklädd till krukväxt så vaknar Gabriel Logan till liv.

Radikal Bikers

■ UTGIVARE: Infogrames
■ GENRE: Racing
■ DEMOTYP Video

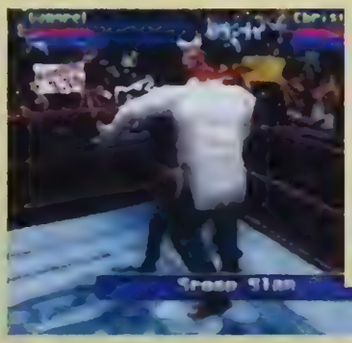
Efter att ha spenderat år med att spela figurer som Solid Snake, James Bond och fotbollsspelare i diverse landslag så är det lätt att tro att livet som pizzabud är enkelt. Men ett pizzabuds liv är fyllt av livsfarliga leveranser och stress. Den gamla arkadfavoriten *Radikal Bikers* har pånyttfötts och gjorts om en hel del.
Det är bara att luta dig tillbaka, slicka dig om munnen och ringa din lokala pizzaleverantör.

Att leverera pizzor har aldrig varit så här farligt – särskilt offroad-partierna kräver att du har tungan rätt i mun.

WWF Smack Down

■ UTGIVARE: THQ
■ GENRE: Wrestling
■ DEMOTYP Video

Oavsett om det är män i trikåer, kvinnor i lycra eller själva kroppskontakten som intresserar dig, så finns allt du behöver i det senaste WWF-spelet. Precis som väntat finns det en lång lista av brottare som är redo att tillfredsställa dina behov. Det finns också möjlighet att skapa sin egen brottare och en hel massa attacker att överraska dina motståndare med. Fighterna äger rum både i och utanför ringen, och med fyra spelare samtidigt så är det en riktig brottarfest. Vad mer kan WWF-fansen i Sverige (alla fem) önska sig?

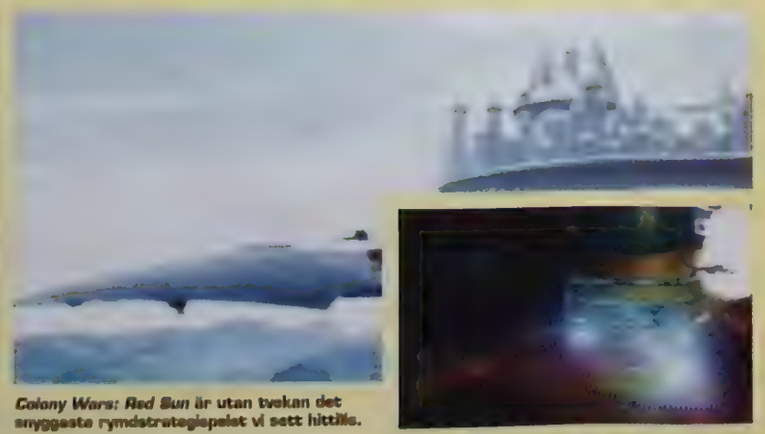


Ett litet video-smakprov ur *Smack Down*. Håll utkik efter en spelbart demo i nästa nummer

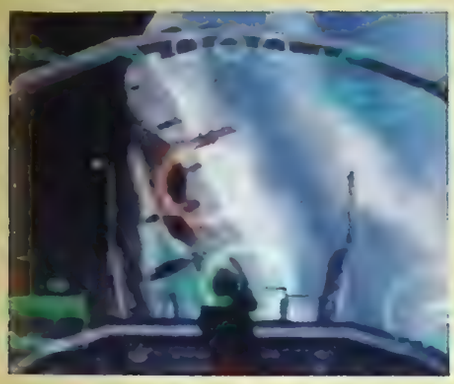
Colony Wars: Red Sun

■ UTGIVARE: SCEE
■ GENRE: Action/strategi
■ DEMOTYP Video

Den tredje delen i *Colony Wars*-sagan ser lika bra ut som föregångarna – så vi ville ge er chansen att ännu en gång beskåda den fantastiska grafiken. En nyhet är att man har försökt göra spelet lite friare i upplägget. Nu kan du till exempel välja vilka uppdrag du vill ta dig an. Vill du tjäna ordentligt med pengar flyger du så klart samtliga uppdrag. Ytterligare trevligheter är massor med nya vapen, som raketer och nya lasrar. Men om du vill veta varför det mystiska Marjories Kitchen heter som det gör så måste du köpa spelet.



Colony Wars: Red Sun är utan tvekan det snyggaste rymdstrategispelet vi sett hittills.



Känn g-kraften när din farkost når rakethastighet.

N-Gen Racing

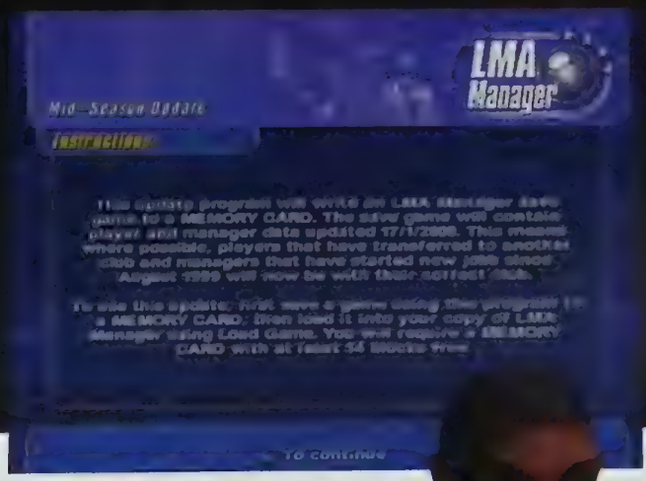
UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Video

Om man slår ihop *Wipeout*, *Plane Crazy* och *Ace Combat* så har man *N-Gen*. Du styr ett militärt superplan genom ett antal checkpoints och farligt kuperad terräng. Vad som saknas i originalitet tas igen med sprakande visuella effekter och massor av luftburna vapen. Med den obligatoriska technomusiken för att ytterligare höja pulsen något, en tvåspelarvariant i splitscreen, och detaljerade banor som är lika snygga som de är svåra, så har *N-Gen* alla nödvändiga ingredienser för ett riktigt bra racingflygspel. Bläddra till sidan 23 för en förhandstitt.

SÅ HÄR ANVÄNDER DU FÖLJANDE FUSK:

Stoppa in ett minneskort i för ändamålet avsedd port och sätt i skivan i konsolen. Välj Download från huvudmenyn med ⊗ och bläddra genom listan med ↑ och ↓. Välj det spelfusk du vill ha med ⊗ och det sparas på minneskortet. Nu kan du använda fusken på dina egna spel (fungerar bara på fullversioner).

OBS! Använd helst ett separat minneskort för dessa fusk så riskerar du inte att bli av med dina egna saves.



Exklusivt för PSM – de senaste fusken. Kopiera dem bara till ditt minneskort och sätt igång att spela...

LMA Manager

Nya data för fotbollssäsongen. Den statistik som finns i det ursprungliga *LMA Manager* var korrekt i augusti 1999 – nu kan du ladda ner statistik som är uppdaterad i januari 2000. Ladda först in *LMA Manager* och ta ut skivan. Stoppa i vår demo-CD, ladda in nya datan och spara den på minneskortet. Läs från minneskortet när *LMA*-skivan sitter i igen.

Managerspel behöver aldrig bli omoderna, tack vare detta genialiska sätt att använda PSM-skivan. Det är bara att ladda ner den nya säsongens data från CD:n och sen ladda in det i spelet.

NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

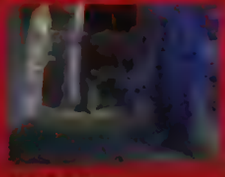
PÅ NÄSTA MÅNADS CD HITTAR DU BLAND ANNAT...
- DET LYSANDE **COLIN MCRAE RALLY 2.0**
- DET TUNGA **WWF SMACK DOWN**
- DET STJÄRNSPÄCKADE **UEFA CHAMP 2000**
- DET SKITIGA **URBAN CHAOS**
- DET BENIGA **MEDIEVIL 2**

PLUS **STAR IXIOM**, **SPIDER-MAN** OCH **WTC WORLD TOURING**

Colin McRae Rally 2.0

WWF Smack Down

UEFA Champions League


MediEvil 2

WTC World Touring Cars

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – SLUTSÅLDA !
PSM 4 • På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
PSM 5 • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9 • På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo
PSM 10 • På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
PSM 11 • På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddus, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
PSM 12 • På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
PSM 13 • På skivan: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2 & Blitter Boy
PSM 14, PSM 15 – SLUTSÅLDA !
PSM 16 • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 • På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 18 • På skivan: Populous: The Beginning, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, Granstream Saga, Live Wire, Judge Jule's Music, Yaroze Poker Sim, Carmageddon, Ape Escape.
PSM 19 • På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver, Final Fantasy VII, Actua Ice Hockey 2, V-Rally 2
PSM 20 • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction
PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
PSM 23 • På skivan: Quake II, Dino Crisis, Metal Gear Solid: Special Missions, This is Football, Legacy of Kain: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan, Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Afrika Shox
PSM 24 • På skivan: Gran Turismo 2, Crash Team Racing, FIFA 2000, Rainbow 6, Jade Cocoon, This is Football, Pong, Atariland Compilation
PSM 25 • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro '98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
PSM 26 • På skivan: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, V-Rally 2, NHL Championship 2000, Pac-Man World, Worms Armageddon, Centipede, Gran Turismo 2, Ace Combat 3, Space Debris
PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ
PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia

HUR GÖR JAG?
Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även beställa per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop

OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto

39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
					SUMMA:

FRANKERAS EJ
SPLY/PSM
BETALAR
PORTO

Ev företag .....

Namn .....

Adress .....

Postnr..... .....Ort .....

Telefon .....

Målsmans underskrift om du är under 18 år

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de fem första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, använd-bara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3
Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone

PLAYSTATION GUIDE 4
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-cd medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing

OLLA TILL TIDNINGSKIOSKEN

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2

Uppföljaren till världens bästa skateboardspel är på gång.
Vi har snackat med utvecklarna och spelat spelet.

WTC WORLD TOURING CARS

Vi har provspelat uppföljaren till TOCA 2 och kan berätta allt om det nya skadesystemet och de nya bilarna.

DESTRUCTION DERBY RAW

Första titten på världens röjigaste bilspel.

TENCHU 2

Nya ninjaliret på ritbordet.

VI RECENSERAR BLAND ANNAT

Resident Evil: Survivor
Ghoul Panic
Die Hard Trilogy 2
MediEvil 2
F1 2000
Q*Bert
Player Manager 2000
Gauntlet Legends

VI HAR PROVSPELAT

Euro 2000
Test Drive 6
Alundra 2
WTC

NUMMER 6/2000

UTE I DEN 31 MAJ

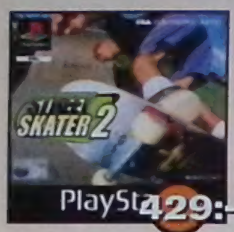
Massor av tips och fusk
Tävlingar med fina priser
Spellistan med kommande titlar
Nyheter • Insändare • Speltoppen

nordic games

2 års garanti

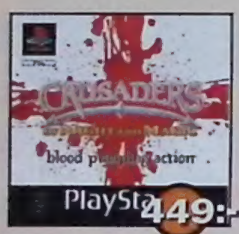
PlayStation

Nyheter



Street Skater 2 429:-

Colin McRae Rally 2.0 449:-



Crusadres of M&M 449:-

Need for Speed 5 Porsche 429:-

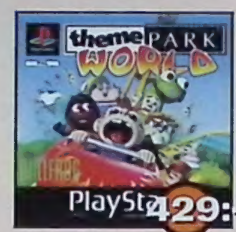
Beatmania Euro + DJ Kontrol	649
Colony Wars 3: Red Sun	249
Die Hard Trilogy 2	429
Dukes of Hazzard	399
F1 2000 EA	429
F1 Racing Championship (UBI)	399
Fear Effect (Fear Factor)	429
Ju Ju's Bizarre Adventure	449
Konami Rally	449
Micro Maniacs (M Machines 4)	449
Midnight in Vegas	399
NHL Blades of Steel 2000	449
Need for Speed 5: Porsche	429
Premier Manager 2000	429

Prince Naseem Boxing	449
Railroad Tycoon 2	399
Rally Masters	429
Rayman 2	399
Resident Evil Survivor	449
Road Rash Jailbreak	429
Ronaldo V-Football	449
Star Wars Ep.1 Jedi Power Batt	449
Suikoden 2	449
Theme Park World	429
Tiger Woods PGA 2000	429
Vandal Hearts 2	449
Victory Boxing 3	449
WWF Smackdown	449

Ordinarie

Grandia 399:-

I S S Pro Evolution 449:-



Theme Park World 429:-

Army Men Air Attack	429
Crash Team Racing	389
Dune 2000	429
Fishermans Bait	429
Gran Turismo 2	429

Grand Theft Auto 2	389
Int. Track & Field 2	449
Jade Cocoon	389
LMA Manager	449
Resident Evil 3	449

Rollcage Stage 2	369
South Park Rally	449
Superbikes 2000	429
Tony Hawk Pro Skater	449
Toy Story 2	449

Kampanjpriser!

Colony Wars	129
Big Air	199
F.A. Premier League Star	199
Hard Edge	199
Populeus the Beginning	199
R4 Ridge Racer Type 4	199
Allied General	249
Alundra	249
Hot Wheels Turbo Racing	249
Player Manager 99	249
Point Blank	249
Sled Storm	249
V-Rally 2	249
Carmageddon	299
Legend of Kartia	299
Puchi Carat + Handkontroll	299
Worms Pinball	299

PSX 2

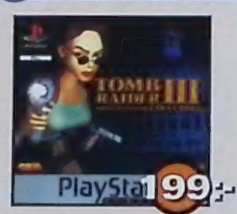
Playstation 2 Japansk

Japansk basenhet inkl. en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, RGB-kabel.

Spel:
Street Fighter 3 EX, Ridge Racer 5, Gran Turismo 2000

Ring!
för senaste pris
(ändras dagligen)

Platinum



99:-

Tomb Raider 3

Colin McRae Rally	249
Crash Bandicoot 3	199
Die Hard Trilogy	249
Gran Turismo	199
Metal Gear Solid - Platinum	249
Resident Evil 2	249
Toca Touring Car 2	199
Worms	249

Basenhet

Basenhet inkl. en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

999:-*

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Res. för slutförsäljning.

Tillbehör

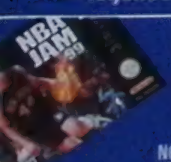
899:-

Super Ratt Paket!
Ferrari Shock 2 Force + Colin McRae Rally 2

Action Replay (senaste)	469
HK Dual Shock Kopia	229
Link Kabel	99
Minneskort Standard	99
Pistol Scorpion	299
Ratt Ferrari Shock 2 Force	649
RGB Super AV Kabel	149
X-Plorer FX	399

Köp 3 spel

och välj en av följande på köpet!



Body Harvest, Iggys R Balls, NBA Jam 99

N64 värde 299:-

Streak, Reboot, eller Assault

PSX värde 129-249:-/st

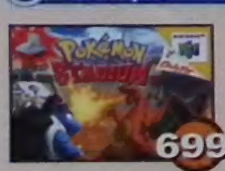
Minneskort Kopia
Standard PSX Kopia värde 99:-

Kablar
DC: RGB el X-tender
N64: RGB el X-tender
PSX: Link, RGB el X-tender

Vg se vår hemsida för

NINTENDO 64

N64 spel



699:-

Pokémon Stadium +Transfer Pak

Army Men Sarges Heroes	599
Battle Tanx Global Assault	549
Castlevania 2	599
F1 Racing Championship (UBI)	449
Int. Superstar Soccer 2000	549
Int. Track & Field Summer Game	549
NBA in the Zone 2000	549
Paperboy 3D	549
Perfect Dark	599
Tony Hawk's Skateboarding	549
Top Gear Hyper Bike	549
Top Gear Rally 2	599
Twelve Tales Conker 64	599
Winback	599

Game Boy Color

Basenhet Color, olika färger	699
Dragon Warrior Monsters	349
Grand Theft Auto	369
Harvest Moon	299
NHL 2000	349
Pokemon Blå	349
Pokemon Gul	369
Pokemon Röd	349
Resident Evil	369
Stranded Kids	349
Super Mario Bros DX	349
Toy Story 2	369
Worm Light, cool pryl!	199
V-Rally	349
Zelda DX	349

N64 REA!

Beetle Adventure Racing	199
Body Harvest	199
F-Zero X	299
F1 World Grand Prix	199
V-Rally Edition 99	299
Wipe Out 64	199

Dreamcast

Nyheter

449:-

Evolution

Dragons Blood	549
Ecco the Dolphin	499
F1 Racing Championship (UBI)	449
Grand Theft Auto 2	479
Heroes of Might & Magic 3	499
Ju Ju's Bizarre Adventure	499
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	499
MDK 2	499
Nomad Soul	499
Plasma Sword	499
Resident Evil: Codename Veroni	499
Slave Zero	499
Toy Story 2	499
Zombie Revenge	499

Ordinarie

Blue Stinger	499
Buggy Heat	499
Crazy Taxi	499
Dynamite Cop 2	499
House of the Dead 2	499
Marvel vs Capcom	499
Mortal Kombat Gold	499
Rayman 2	449
Re Volt	499
Ready to Rumble Boxing	499
Sega Bass Fishing + spö	999
Sega Rally 2	499
Shadowman	499
Sonic Adventure	499
Soul Calibur	499
Suzuki Alstare Racing	499
Tee Off Golf	499
Tomb Raider 4	499
Virtua Fighter 3tb	499
Virtua Striker 2	499
WWF Attitude	499
Worms Armageddon	499
Worldwide Soccer 2000	499

Bas & Tillbehör

499:-

Pistol Mad Catz
Skönt grepp, snygg design, hög kvalitet och tipptopp sikte. En utmärkt pistol till House of the Dead 2.

Antennkabel RF Switch	199
Basenhetspaket Standard	2495
Dreamcast Mod Chip 4pins	400
Dreamcast Väska	399
HK Dreamcast, olika färger	279
HK Original	329
RGB-Kabel	199
Ratt Ferrari DC	749
Rumble Pack Org	279
VMS Minneskort	329

BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Begagnathandel

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel.

Av det begagnade försäljningspriset betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte.

T ex: Du får för ditt Driver (PSX)
50% av 250kr =125 kr kontant eller
60% av 250 kr = 150 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna. Vid saknad av manual/kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%. Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

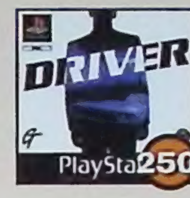
1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Beg.avdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till vår hemsida.
4. Inräkna dina spel/pengar, detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Är du under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. När vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.
7. Vi köper inte in Playstation basenheter av modell 1002 eller ASCII Grip Pad.

Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning, tryckfel och prisändringar.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är normalt 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar Posten att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 68 kr. Beställningar över ett kilo 120 kr.

Playstation

4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 3	295
Actua Golf 3	195
Actua Soccer	95
Akuji	150
Allied General	195
Alundra	195
Ape Escape	250
Apocalypse	95
Assault	75
Asterix	250
Azure Dreams	225
Battle Arena Toshinden 1	95
Big Air	150
Black Dawn	150
Bloody Roar 2	195
Breath of Fire 3	195
Bug Raiders	95
Buggy	95
Bugs Bunny	250
Bust A Move 2	175
Bust A Move 3	295
C&C	175
C&C Red Alert	175
C&C Retaliation	195
Capcom Gen Vol 1	350
Championship Motocross	375
Chocobo Racing	195
Chronicles of the Sword	150
Civilization 2	295
Colin McRae Rally	175
Colony Wars Vengeance	95
Cool Boarders	175
Cool Boarders 2	175
Cool Boarders 3	295
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	175
Crash Bandicoot 3	175
Crash Team Racing	350
Criticom	75
Croc 2	350
Deathtrap Dungeon	95
Devils Deception	95
Die Hard Trilogy	175
Dino Crisis	295
Dodgem Arena	95
Driver	250
Duke Nukem Time 2 Kill	195
Escape ODT	95
ESPN Extreme Games	295
Ett Småkryps Liv	175
Excalibur 2055 AD	150
Exhumed	150
F.A Premier League Manager	250
F.A. Manager	150
F.A. Premier League Star	195
F1 World Grand Prix 99	350
Felony 11-79	195
FIFA 96	75
FIFA 99	175
Fighting Force	195
Final Fantasy 7	150
Final Fantasy 8	395
Formula One	95
Formula One 97	95
Formula One 99 (Sony)	295
Forsaken	95
G-Police 2	195
Gran Turismo	175
Grand Theft Auto	175
Grand Theft Auto 2	295
Grand Theft Auto London	195
Granstream Saga	195
Guardian Crusade	195
Hard Edge	150
Heart of Darkness	125
Hell Night	295
Hexen	95
Hi Octane	75
Hyper Match Tennis	95
Independence Day	95
Int. Superstar Soccer Pro	75
Jade Cocoon	295
Jersey Devil	95
Jupiter Strike	75
Kagero Deception 2	295
Knock Out Kings	150
Last Report	150
Le Mans 24 Hour	250
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	195
Lego Rock Raiders	395
Lone Soldier	95
Madden 97	75
Madden 99	95
Madden NFL 2000	295
MDK	150
Mechwarrior 2	150



Metal Gear Solid Add On	195
Mickeys Wild Adventure	175
Micro Machines V3	175
Millenium Solider	250
Mission Impossible	250
Moto Racer	125
Music	150
Nagano Winter Olympics	95
Nascar 99	95
NBA Live 2000	350
NBA Live 99	95
NBA Pro 99	95
Need for Speed 3	225
Need for Speed 4	195
NFL Gameday	95
NFL Quarterback Club 97	75
NHL 2000	350
NHL 97	75
NHL 98	95
NHL 99	150
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 99	95
No Fear Downhill Mountainb	295
Netz, the	150
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	95
Oddworld 2 Abes Exoddus	125
Off World Interceptor	75
Overboard	150
Pacman World	250
Pitfall 3D	150
Player Manager	195
Poed	95
Point Blank	195
Point Blank 2	350
Populous the Beginning	150
Porsche Challenge	95
Power Serve Tennis	95
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	195
Pro 18 the World Open Golf	150
R4 Ridge Racer Type 4	150
Rage Racer	150
Rally Cross 2	250
Rayman	175
Re Volt	195
Reboot	75
ReLoaded	150
Resident Evil	175
Resident Evil 2	150
Resident Evil 3	395
Resident Evil Directors Cut	250
Return Fire	150
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Riot	95
Rival Schools	150
Riven Myst 2	295
Road Rash 3D	150
Rock n Roll Racing 2	195
Roll Cage	150
Ronin Blade	350
R-Type Delta	295
Running Wild	95
Rushdown	150
Shao Lin	350
Silent Hill	395
Slamscape	75
Small Soldiers	150
Smash Court Kournokova	350
Snow Racer 98	95
Soulblade	95
South Park	350
Soviet Strike	150
Speed Freaks	150
Sports Car GT	195
Spyro 2	350
Spyro the Dragon	175
Steel Harbringer	75
Street Fighter Collection 2	250
Street Skater	195
Striker 96	95
Syphon Filter	250
Tai Fu	150
Tekken 2	125
Tennis Arena	150
Test Drive 4	150
Tetris Magiska Utmaning	250
Tetris Plus	395
Theme Hospital	175
Thunderhawk 2 Firestorm	95
Tobal No.1	95
Toca Touring Car	125
Tomb Raider	125
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	175
Tomb Raider 4	295
Tomorrow Never Dies	350
Tony Hawk Pro Skater	395
Total Drivin	125

Total Eclipse	75
Total NBA 96	75
True Pinball	150
UEFA Striker	195
War Games	150
Warhammer Dark Omen	225
Warhammer Shadow of the H	195
Versailles	95
Wild 9	95
Wipe Out 3	150
Virtua Pool	225
Virus	95
VMX Racing	295
World League Soccer 98	125
Worms	175
VR Powerboat Racing	95
V-Rally	95
V-Rally 2	195
WWF Warzone	195
Xenocracy	95
X-Files	295

PSX Tillbehör

Titel	Vi säljer	köper
Antennkabel Kopia	95	20
HK Analog Original	95	25
HK Negcon	150	50
HK Original	95	25
HK Original. Kopia	50	10
JS Namco Fighting Stick	395	150
Link Kabel	75	25
Minneskort 15 Block.	85	30
Minneskort Original	95	30
Mus	150	50
Pistol. Erazer Gun. Scorpion	150	50
Pistol. Övriga modeller	95	30
Ratt. Mad Catz	550	250
RGB-kabel	95	25
X-Plorer	250	100

butiker

Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Karlstad, Ö:a Torgg 15
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Borlänge, Kupolen Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Linköping, Storg 54
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Halmstad, D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

Gratis katalog!

Beställ vår postorderkatalog helt utan kostnad. Här finner du alla våra 4000 spel och tillbehör till PC, Mac, Neo Geo, Gameboy, Saturn, DVD m fl format.

Telefon
054-22 20 00
vardagar 10-18

Fax
054-22 20 22

E-mail
order@nordicgames.com

Nintendo64

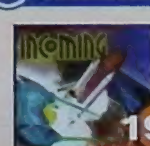
1080	295
Aero Gauge	150
All Star Baseball 2000	395
Banjo Kazooie 3D	350
Beetle Adventure Racing	250
Bust A Move 2	150
C&C 64 3D	650
Centre Court Tennis	295
Cruisin USA	250
Diddy Kong Racing	350
Disney Magical Tetris	350
Donkey Kong 64	525
Doom 64	150
Duke Nukem Zero Hour	595
Extreme 62	95
F1 World Grand Prix	195
F1 World Grand Prix 2	350
GASP	95
Goldeneye 007	350
Int. Superstar Soccer 64	95
Kobe Bryant NBA Basket	95
Mario Golf	495
Mario Kart 64	350
Mario Party	495
NHL 99	195
Quake 2	395
Rainbow Six	450
Rampage World Tour	250
Shadowman	295
Star Wars Episode 1: Racer	295
Star Wars Rogue Squadron	295
Super Mario 64	150
Turok 2 Seeds of Evil	195
Waialae Country Club Golf	250
Wave Race 64	150
WCW Mayhem	395
Wipe Out 64	195
WWF Attitude	395
Yoshis Story	350
Zelda the Ocarina of Time	350

Basenheter

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, scart/antennkablar strömsladd, och manualer. Vi köper inte in Playstationbasar av modell 1002.

Titel	Vi säljer	köper
Dreamcast PAL	1995	1300
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	195	80
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	595	350
Playstation	795	500
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	295	120

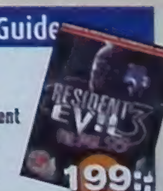
Dreamcast



Aero Wings	350
Blue Stinger	395
Buggy Heat	295
Dynamite Cop 2	350
Formula 1	350
House of the Dead 2	350
Hydro Thunder	295
Incoming	195
Marvel vs Capcom	395
Monaco GP 2	295
Mortal Kombat Gold	295
Pen Pen Tri Icelon	295
Power Stone	295
Re Volt	395
Ready to Rumble Boxing	395
Shadowman	395
Sega Rally 2	350
Snow Surfers	395
Sonic Adventure	350
Soul Calibur	395
Soul Fighter	350
Speed Devils	350
Suzuki Alstare Racing	350
Tokyo Highway Challenge	295
Toy Commander	350
Trick Style	350
UEFA Striker	295
Virtua Fighter 3tb	250
Virtua Striker 2	395
Worldwide Soccer 2	250
Worms Armageddon	350
WWF Attitude	395
Wild Metal	395

Guide

Resident Evil 3



Samtliga nedanstående guider är nya och med engelsk text. De flesta guider är på 128-216 sidor 4-färg.

Donkey Kong 64	199
Final Fantasy 8	199
Gran Turismo 2	199
Grandia	199
Medal of Honor	199
Silent Hill	199
Suikoden 2	199
Tomb Raider 4	199

Alla beg-spel på denna sida fanns i lager 00 03 20. Vi får dagligen in 100-tals beg spel. Ring oss för pris och tillgänglighet på titlar du saknar eller kolla www.nordicgames.com

THE BEST SNIPER IN TOWN IS BACK!!
Syphon Filter 2™
989 STUDIOS
PlayStation